http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

Anno V Numero 39 - Febbraio 1992 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Post. Gr. II/70

ARRIVA DIABOLIK!

E' DI NUOVO LEMMINGMANIA!

TORNA LA DELPHINE
CON UN GIOCO
DALL'ALTRO MONDO

TUTTI I TITOLI CHE ASPETTAVATE:

SPACE ACE II • GODFATHER • ELVIRA II
POPULOUS II • ROBOCOP III • BIRDS OF PREY
FASCINATION • ADVANTAGE TENNIS

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TURBO CHALLENGE-2-

Lotus Esprit Turbo Challenge è stato definito il miglior gioco di guida del 1990. Con Lotus Turbo Challenge II si sfiora la perfezione.• Possibilità di gioco simultaneo fino a 4 giocatori tramite collegamento fra computer.• Immagini a pieno schermo • Nuove condizioni di gioco a confronto con pioggia, fulmini, nebbia, neve, traffico stradale, tunnel, ponti e passaggi a livello. • Possibilità di attraversare gli U.S.A..• 8 livelli mozzafiato con più di 80 punti di controllo.

DISPONIBILE PER AMIGA

LEADER DISTRIBUZIONE

Screenshots da formati vari.

GREMLIN®

Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Telephone (0742) 753423.

SUPER STAR · AMIGA ACTION · GAMES-X XXXXX · THE One · MF

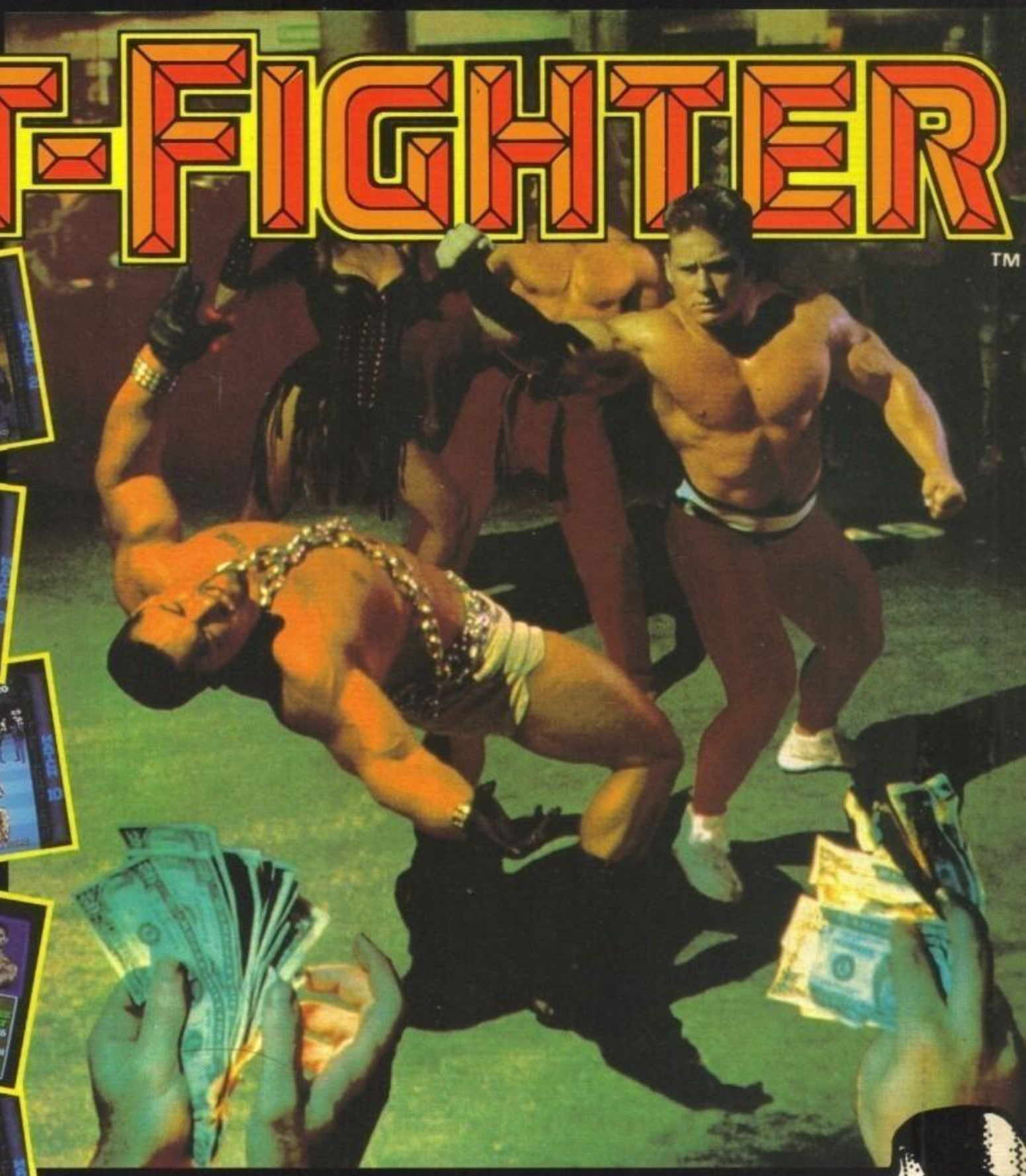
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL N. 1 DEI SUCCESSI COIN-OP ARCADE

PIT-FIGHTER™

SCREENSHOTS AMIGA



Benvenuto nel mondo delle scommesse clandestine! Misurati con The Executioner, Heavy Metal e Chain Man Eddie, delinquenti senza scrupoli. Ricorri a qualsiasi forma di combattimento - arti marziali, boxe tailandese - e fai uso di qualsiasi arma che ti capita sottomano: coltelli, barre d'acciaio o barili di birra. Ricorda che non sei mai al sicuro... potresti non uscire vivo perfino dalla folla! Incredibili grafiche, sequenze digitalizzate da reali scene di combattimento. Una sfida brutale e appassionante!

C64
AMIGA
PC

LEADER
DISTRIBUZIONE

DOMARK

TENGEN

© 1991 Tengen Inc. All Rights Reserved.™ Atari Games Corporation.
Programmed by Teque London.
Artwork and Packaging © Domark Group Ltd.
Published by Domark Software.. Ltd, F
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR

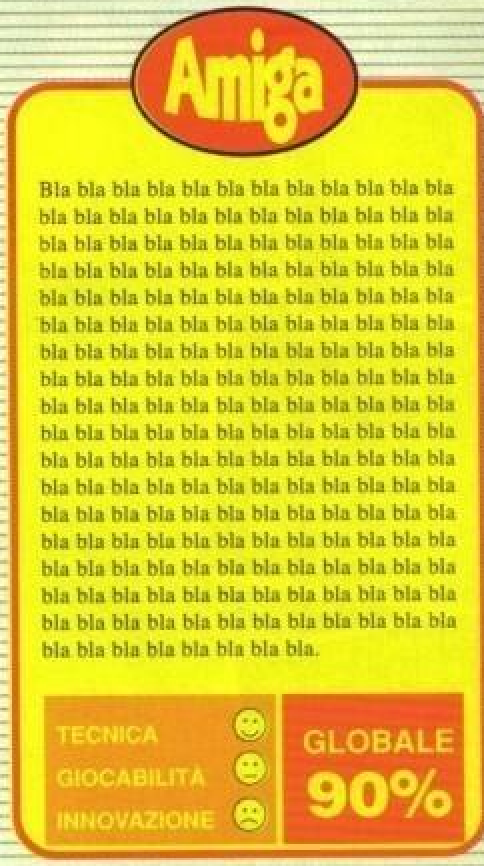
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La guida completa alla valutazione dello staff di TGM

In questa pagina troverete tutte le indicazioni sul metodo che utilizziamo in redazione per assegnare ai giochi recensiti il punteggio. Così eviterete di scriverci, telefonarci e tormentarci sul come e sul perché. Per ogni recensione di un prodotto nuovo troverete un box colorato con un bollino riportante il nome del computer testato. Nel box è contenuto il GIUDIZIO tecnico che il recensore ha reputato di assegnare al gioco. Questo giudizio è una vera e propria chiaccherata fra voi lettori e noi redattori. È una giudizio per quanto possibile obiettivo e assegnato da redattori competenti, che da molti anni si interessano di videogiochi. Sotto il giudizio del recensore troverete invece due caselle, quella di destra con il punteggio GLOBALE di cui vi parlerò più avanti, e quella di sinistra con delle faccine che ora vi illustrerò.



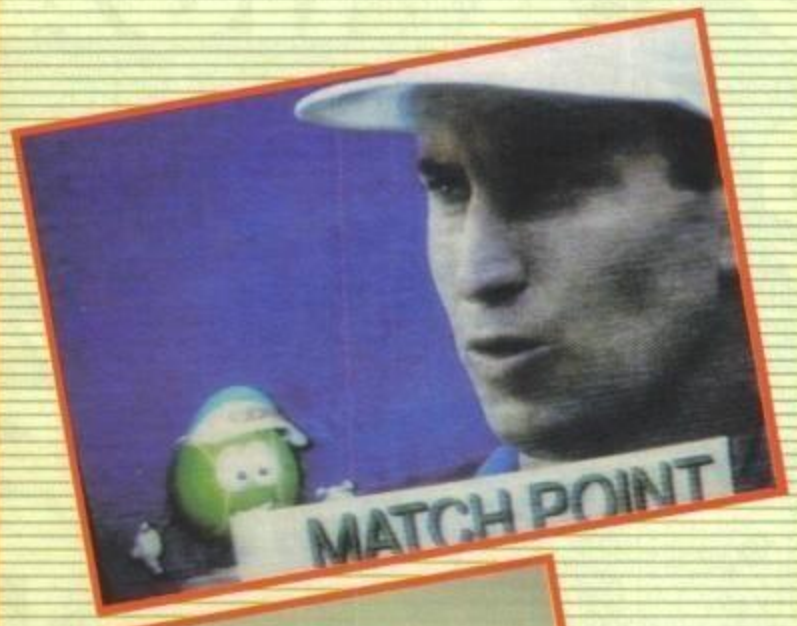
Quindi, oltre al giudizio globale scritto che viene assegnato da un recensore, abbiamo aggiunto tre giudizi che vengono assegnati da tutta la Redazione.
Il primo è denominato TECNICA e vi dice se il computer in questione è stato sfruttato bene, cioè se tecnicamente i programmatori hanno fatto un buon lavoro. Comprende il nostro giudizio sul sonoro, sulla grafica, sull'uso dei colori, eccetera.
Il secondo è denominato GIOCABILITÀ e vi dice se il gioco è più o meno giocabile, cioè se è immediato e facile da gestire o meno. Questo giudizio tiene anche conto della presenza e qualità delle istruzioni.
Il terzo l'abbiamo definito INNOVAZIONE e vi dice quanto quel gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori dello stesso genere. Un gioco come TETRIS, ad esempio, avrebbe in questa casella una faccina pazza, mentre ARKANOID II avrebbe probabilmente una faccina normale o triste poiché rispetto al suo predecessore non aggiunge nulla di particolarmente nuovo.
Infine troverete il punteggio GLOBALE che parte da un minimo di 10% a un massimo di 100%. Questo punteggio è il rapporto tra Tecnica, Giocabilità, Innovazione, qualità e prezzo e rappresenta il verdetto finale di tutta la Redazione o, per lo meno, della maggioranza; per questo può discostarsi dal giudizio scritto del recensore. Un'ultima cosa: nell'acquisto di un gioco non basatevi solo sul giudizio Globale, ma osservate il punteggio delle altre voci, poiché, per esempio , se TETRIS costasse 100.000 lire, nel Globale trovereste un punteggio intorno al 60% perché il rapporto qualità prezzo non regge; però trovereste la faccina pazza nelle voce Innovazione.

Ci auguriamo che questo nuovo sistema di valutazione vi aiuti a scegliere meglio e con precisione i tantissimi titoli nel panorama internazionale del software ludico. Da parte nostra c'è un grande sforzo per darvi il massimo e cercare di essere il più obiettivi possibile. Ma diteci anche voi che cosa ne pensate. Buona lettura.
La Redazione.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Editoriale



VITA VISSUTA

Siamo giunti al secondo mese dell'anno, e ci stiamo un po' chiedendo che cosa sarà di questo 1992, almeno in termini videogiochistici. Mentre Max infatti si arrovella per cercare i titoli da inserire nella rivista (dopo Natale si è sempre un po' scarsini di software), io do un'occhiata ai nuovi arrivi e alle nuove proposte insieme a tutta la Redazione. Eppure, davanti a giochi graficamente stupendi che, per esempio, il PC si sognava di avere solo fino a qualche mese fa, non c'era emozione, non c'era entusiasmo. Come? -dico io- una volta se avessimo visto queste cose ci saremmo gettati a terra per la commozione, avremmo fatto a brandelli il maglione nuovo presi come saremmo stati dall'euforia, avremmo chiamato la mamma a casa dicendole che non saremmo rientrati per cena perché avremmo dovuto giocare, e invece niente, niente di tutto questo. Tutto scorre sotto i nostri occhi senza la minima emozione. E allora penso al nostro passato, a quando i videogiochi erano fatti di cubetti colorati e pim pim rumorosi, e a quando l'avvento del Vic 20 sembrava tecnologia spaziale e guardo i ragazzini di adesso nati fra le braccia di un Amiga e di un Mega Drive, abituati al sonoro di un cd e pronti a entrare in sale giochi con schermi ultra giganti mentre le console si muovono a 360 gradi, e mentre li osservo, noto che riescono a provare emozione davanti a Space Invaders, sì, proprio quello con il vetro colorato perché il monitor è ancora in bianco e nero. E allora mi sembra di capire, ancora una volta, che non è la nostra vita vissuta a stancarci dei giochi e a farci dimenticare le emozioni, ma il loro contenuto: grafica e sonoro non bastano, l'emozione si prova solo e soltanto davanti alle grandi idee, anche se sono in bianco e nero e fanno solo pim pim.

Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo Reynaud **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali **Redattori:** Alessandro Rossetto, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI). **Redazione:** Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. **Fotolito:** LitoMilano, Brugherio (MI). **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246. **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%.
Abbonamento a 11 Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON DISCO DA 3 1/2

a sole L.6000

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

THE GAMES machine

ACTION AMIGA

2 ECCEZIONALI DEMO ORIGINALI PRONTI PER ESSERE GIOCATI

Anno II Numero 3 - Fe(bbraio 1992 - [illegible] Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

Nel dischetto troverete:

INDY HEAT e BIG RUN

LE DUE STREPITOSE ESPERIENZE A TUTTO GAS FIRMATE STORM!

PROVATI PER VOI: KNIGHTMARE - VOLFIED - MERCENARY III - KID GLOVES II

ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

Indice

PREVIEW	8
LASERGAME	23
REVIEW	28
TIPS	51
POSTA	103

AMIGA

7 COLOURS	50
ADVANTAGE TENNIS	78
AGE	85
ANOTHER WORLD	34
BIRDS OF PREY	42
CAPTAIN PLANET	83
CARDIAXX	73
CELTIC LEGEND	71
FASCINATION	38
GOBLIIINS	60
GODFATHER	28
GOLDEN EAGLE	63
MOONSTONE	91
OH NO! MORE LEMMINGS	31
POPULOUS II	66
REALMS	45
ROBOCOP 3	47
SPACE ACE II	37

PC

7 COLOURS	50
ADVANTAGE TENNIS	78
AGE	85
BATTLETECH II	96
CIVILISATION	88
CONAN THE CIMMERIAN	59
ELVIRA II	76
EYE OF THE BEHOLDER II	68
FASCINATION	38
FLOOR 13	98
GOBLIIINS	60
OH NO! MORE LEMMINGS	31
TENNIS CUP II	81

ST

AGE	85
CELTIC LEGEND	71
FASCINATION	38
GOBLIIINS	60
GODFATHER	28
OH NO! MORE LEMMINGS	31
REALMS	45

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IDEA DE ANN

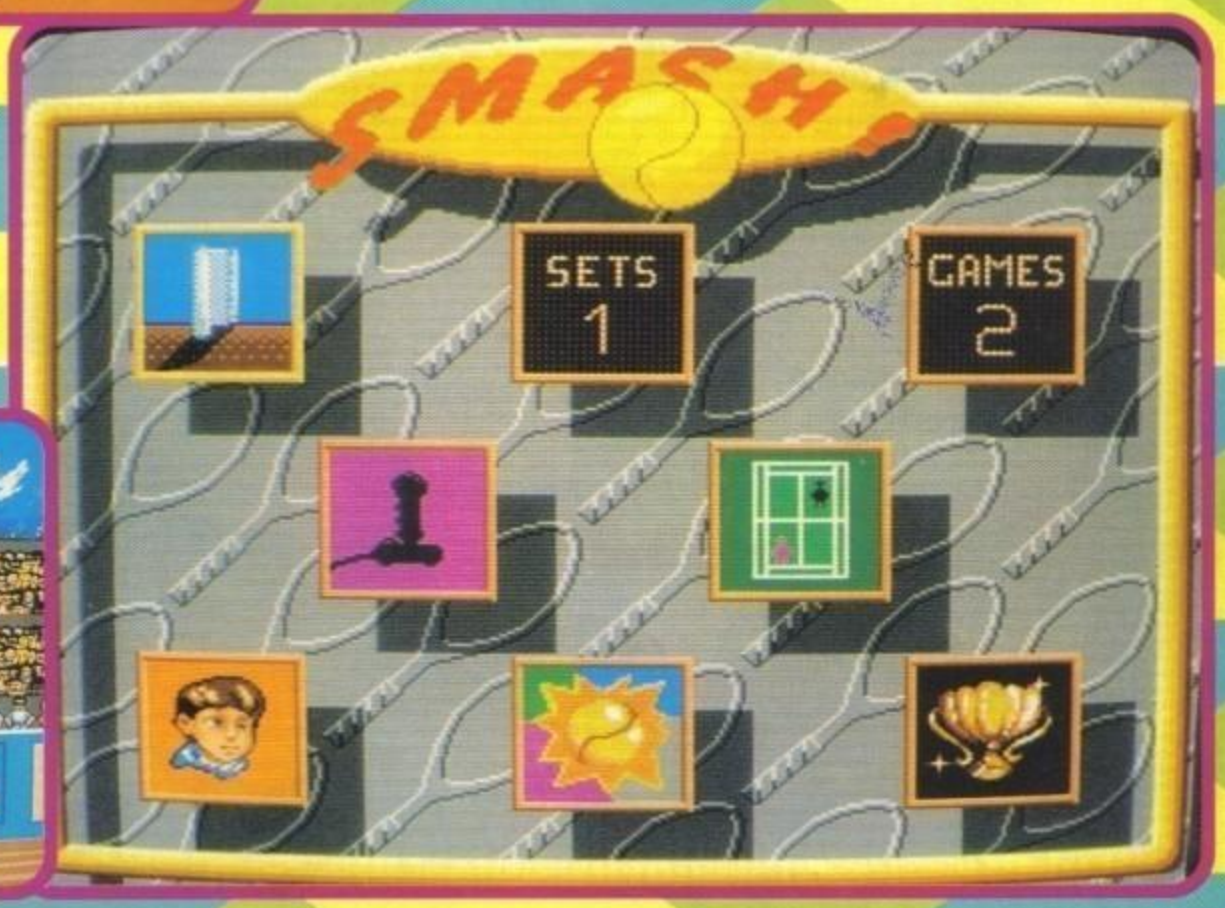
All'interno dell'esauriente preview del numero di Settembre vi avevamo già illustrato le prossime produzioni della scatenata casa di Varese; a distanza di parecchi mesi alcuni di quei titoli si sono nel frattempo resi disponibili (Champion Driver, Clik Clak), mentre altri hanno subito dei ritardi che in questi casi vanno necessariamente considerati "preventivabili". Cerchiamo quindi di fare un breve punto della situazione...

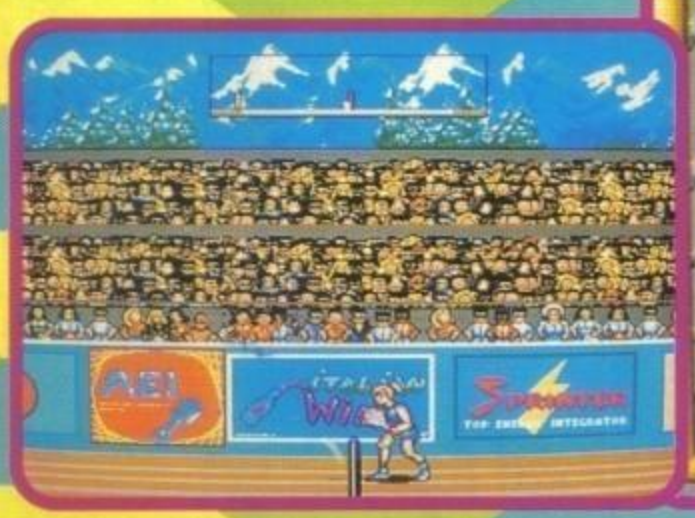
Diciamo subito che la lista delle uscite SC/IDEA prevista per questa prima metà dell'anno è particolarmente abbondante e ricca di giochi che non ci sembra eccessivo definire di notevolissimo interesse. Partiamo comunque con i prodotti ormai in avanzata fase di completamento, per i quali attendetevi quindi le recensioni già a partire dal prossimo numero.

Abbiamo infatti già potuto visionare una versione quasi definitiva di Sturmtruppen, il gioco ci è sembrato indubbiamente molto curato, particolarmente giocabile, con alcune idee decisamente innovative quali le dimensioni degli sprites e fondali che si rimpiccioliscono in concomitanza dei vari sottolivelli a bordo di alcuni mezzi di trasporto che troverete per la strada. Contiamo di proporvelo quanto prima. Altro nome di chiara ispirazione fumettistica previsto a breve scadenza è Cattivik, del quale, almeno per il momento, abbiamo visto la sola introduzione animata (comunque pregevole); anche in questo caso posso però preannunciarvi come tanto l'aspetto grafico, quanto quello della giocabilità siano stati curati e analizzati con estrema attenzione, due prodotti che dovrebbero pertanto far segnare un netto progresso rispetto al già discreto Lupo Alberto. Come terzo titolo vi confermo invece l'indiscrezione trapelata nel Talent Scout di Dicembre: Maddy Season sarà presto pubblicato dall'Idea, del gioco dovreste sapere ormai tutto (o quasi), qualche cosina la vogliamo tenere per l'ormai imminente recensione...

E arriviamo così ai due titoli ai quali queste due pagine sono principalmente dedicate: Dribbling e Smash.

E' stata suffi-



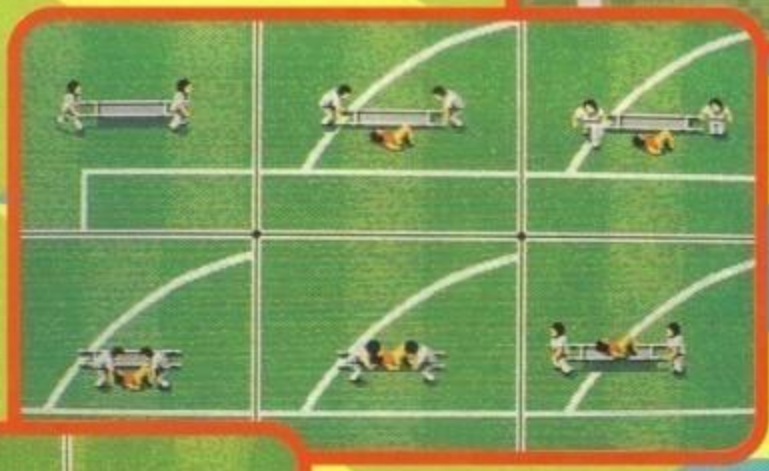


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

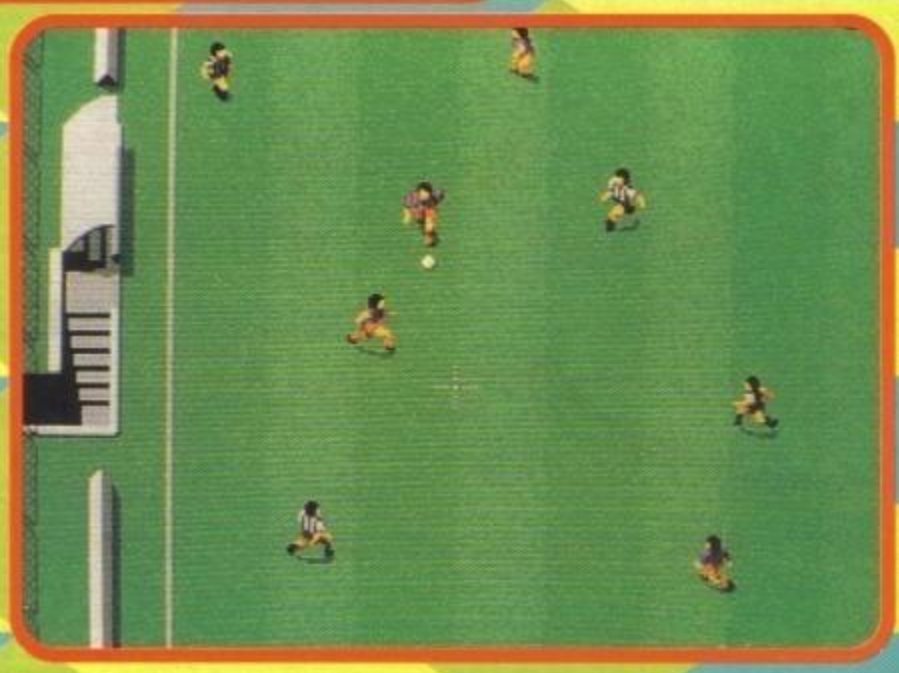
L NUOVO NO...

ciente una foto ed un paio di informazioni perché questa nuova simulazione calcistica diventasse uno dei giochi più gettonati dalle incessanti richieste telefoniche riguardanti i giochi di prossima pubblicazione. Bisogna comunque dire che Dribbling ha sicuramente tutte le carte in regola per diventare un successo di grandissime dimensioni, vuoi per il fascino che qualsiasi simulazione calcistica continua a suscitare, vuoi per alcune caratteristiche tecniche (la programmazione è affidata agli autori di Champion Driver!) e soprattutto strutturali che ci sembrano potenzialmente esplosive. Come impostazione quantomai verosimile l'attuale campionato di calcio, con le 18 squadre, i nomi di tutti i giocatori univocamente parametrizzati, i servizi del dopopartita con le azioni più significative, la possibilità di consultare la Gazzetta per ulteriori informazioni sulla classifica, pagelle, formazioni previste... Meglio fermarci qui,



il gioco ricorda molto da vicino Kick Off, con la medesima veduta aerea, ma si preannuncia addirittura più giocabile (non sarà facile, ma se la cosa si verificasse avremmo un sicuro Top Score fra le mani...) e soprattutto più spettacolare con tutta una serie di accorgimenti e scenette animate riproducenti ogni possibile accadimento all'interno del terreno di gioco (eccezione fatta per quelle cose che fa solo Bruno, mi ricordo il derby di ritorno dell'anno scorso, dopo aver steso Baggio, che si rotolava a terra, si è girato verso la curva granata, con l'arbitro voltato, stringendo i pugni al cielo, ricevendo ovviamente un'incredibile ovazione dalla folla...): falli, ammonizioni, infortuni, sostituzioni... Questo per quanto riguarda la sequenza arcade, ma il programma sarà accompagnato da una notevole componente gestionale che vi permetterà di consultare riprodurre in modo vi vedo già tutti gasati, ma il gioco non sarà purtroppo disponibile prima di Aprile; scusate un attimo, squilla nuovamente il telefono: "Quando uscirà Dribbling?"... Passando invece a Smash avrete sicuramente capito che si tratta di un'altra simulazione sportiva, questa volta di tennis. La prima impressione che suscitano le foto è però quella di un gioco piuttosto atipico, la visuale laterale ricorda infatti in modo inconfondibile alcuni recenti giochi per console a esempio Super Volleyball. Ma non si tratta di una semplice impressione, quanto invece di una chiara ispirazione nipponica che pervade l'intera realizzazione; a cominciare dai vari tennisti (4 differenti per ogni sesso... Uuum, ma allora quanti ce ne sono in tutto? Niente equivoci, solo 8!), lo stile grafico delle schede tecniche, dei vari campi di gioco (con la solita varietà di superfici), le animazioni, la stessa giocabilità, tutto quanto vuole riprodurre l'approccio tipicamente giapponese a questo tipo di simulazioni. Anche in questo caso l'unica nota negativa riguarda la data di uscita che è prevista per il prossimo Maggio, vorrà dire che nel frattempo avremo modo di riparlarne in seguito...

MAX



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

5
ANNO 2
NUMERO 5
FEBBRAIO 1992
LIRE 4000

CONSOLE MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

ANTEPRIMANIA AL LASER:
MEGA CD SEGA & CD-ROM NEC

SONIC
FINALMENTE ANCHE SU MASTER SYSTEM

SUPER FAMICOM PREISTORICO CON JOE & MAC

SPECIALE SEGUITI:
GOLDEN AXE II, ROLLING THUNDER II, JAMES POND II, ROBOCOP II, VALIS IV

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

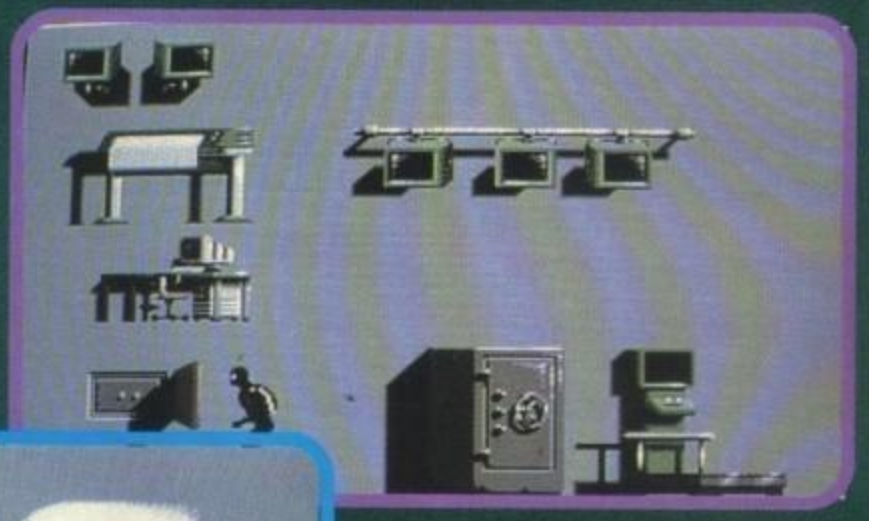
PREVIEW

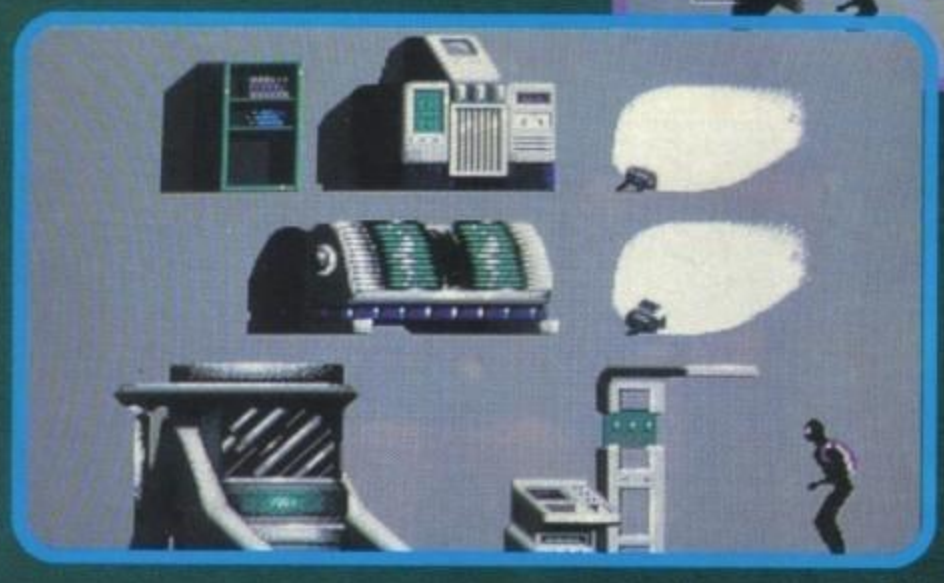
SIMULMONDO!

Ebbene sì! Dopo Dylan Dog anche un secondo e ormai leggendario fumetto italiano è da poco entrato a far parte delle sempre più esplosive licenze Simulmondo. Abbiamo come sempre cercato di saperne di più...

DIABOLIKA

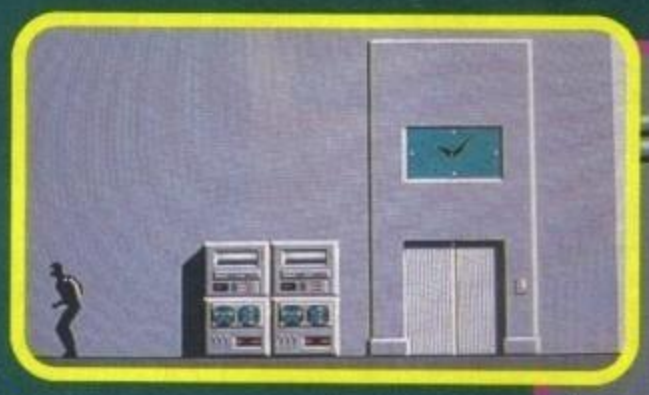
Cominciamo riassumendo il contenuto di un primo comunicato stampa ufficiale, che comunque sancisce semplicemente l'accordo ormai raggiunto fra Francesco Carlà e la Sig.ra Luciana Giussani, della casa editrice Astorina, per lo sfruttamento dell'immagine del personaggio di Diabolik, di tutte le ambientazioni a lui collegate e dei vari personaggi comprimari, tutto questo al fine di realizzarne in un prossimo futuro videogiochi e avventure interattive.

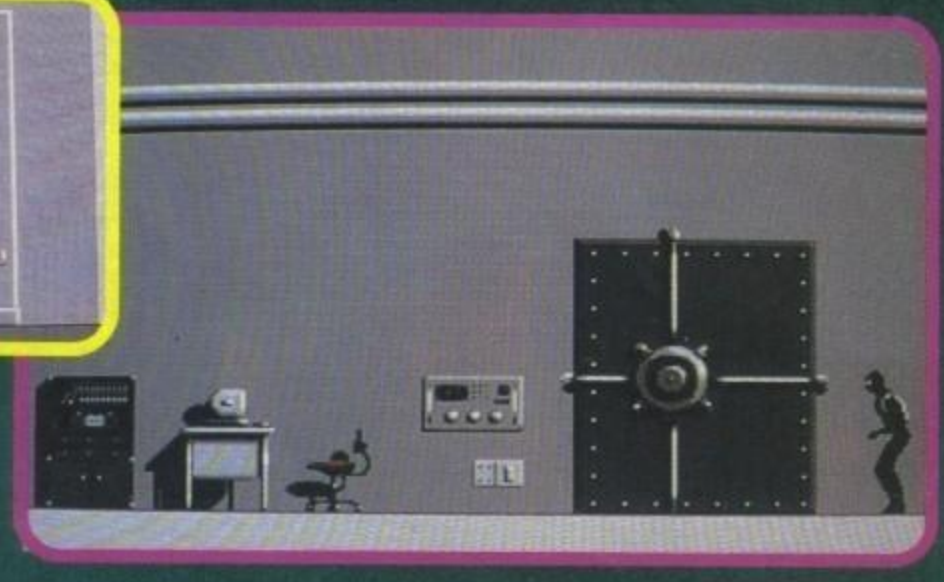




Sulla scia di un rinnovato, e forse senza precendenti, successo che il fumetto tricolore sta diffusamente riscuotendo in ogni parte della penisola, la Simulmondo ha deciso d'affidarsi nuovamente al fascino della carta stampata ripercorrendo una strada che con Dylan Dog s'è rivelata piena di soddisfazioni. Nello scegliere il nuovo eroe da "videotrasportare" ha sicuramente influito il fascino e il carisma di un fumetto nato ormai trent'anni fa, che ha progressivamente allargato le folte schiere dei suoi proseliti facendo entusiasmare tre generazioni di lettori. Una testata ormai mitica che è tornata prepotentemente alla ribalta con una tiratura record che ha recentemente superato le duecentomila copie!
Fatte queste premesse possiamo iniziare ad occuparci più da vicino di quello che, almeno in questa sede, più ci interessa: il videogioco. Devo però doverosamente premettere che le informazioni a mia disposizione sono al momento estremamente ridotte, non certo per mancanza di collaborazione del come sempre disponibile Francesco Carlà, quanto invece per il semplice motivo che il lavoro è ancora nella sua fase embrionale, non si conosce l'albo al quale sarà ispirato, per una struttura di gioco che è ancora ampiamente suscettibile di modifiche (d'altra parte mi sembrava un titolo talmente importante da meritare ampiamente questa "prepreview", non vi sembra?).
A prima vista, almeno giudicando dalle foto, sembra comunque abbastanza simile a Dylan Dog, attendiamoci dunque, anche in questo caso, delle animazioni spettacolari con fondali dettagliati e di grande atmosfera; per il resto non posso che lasciarvi alle vostre impressioni personali che sicuramente sapranno suscitare queste prime immagini inedite, tutto questo rimandandovi ad uno dei prossimi numeri per nuove informazioni... e alla prossima pagina per un'intervista esclusiva con i programmatori di Boxing Champion.

Max





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

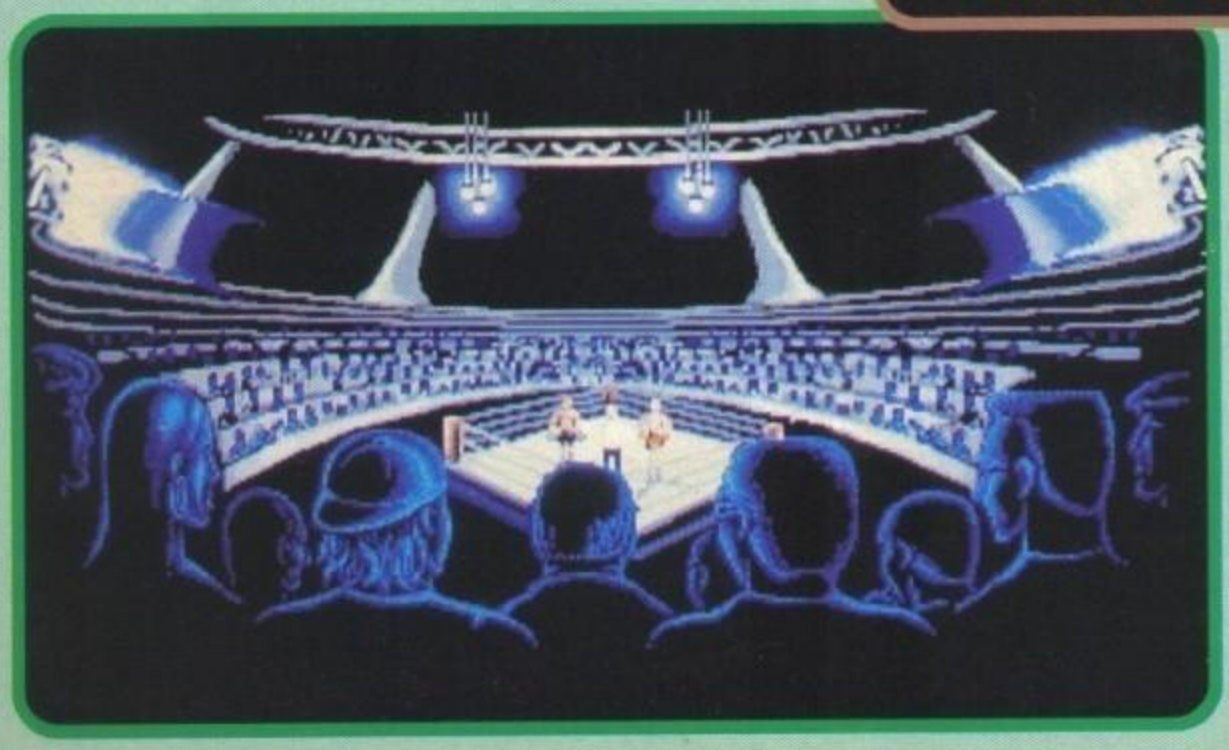
http://www.oldgamesitalia.net/

CHIACCHIERE E CAZZOTTI...

Visto l'incredibile interesse suscitato dalle preview delle due nuove simulazioni sportive della Simulmondo abbiamo deciso di realizzare una breve intervista con i programmatori di Boxing Champion, per sapere come sono nate e come stanno proseguendo le cose...

*Cominciamo parlando di voi, presentatevi, diteci chi siete, cosa fate nella vita, come vi siete conosciuti, come avete raccolto quel bagaglio tecnico indispensabile per diventare programmatori...

Andiamo con ordine, il Team di 3D Boxing Champion è composto per la versione Amiga da 7 persone, più quelle che si occupano di audio e musica: Luciano D'Ercoli, Nicola Bamonti in qualità di programmatori e Riccardo Cangini, Michele Sanguinetti, Massimiliano Calamai addetti alla grafica. I due programmatori si conoscono fin dai tempi in cui frequentavano l'I.T.I.S., e la loro amicizia nacque proprio dalla loro rivalità: chi era il migliore?



I grafici invece li conosciamo già, autori rispettivamente di: 3D SOCCER, 500 CC MOTOMANAGER, FORMULA 1 3D e FOOTBALL CHAMP per Riccardo Cangini; BIG GAME FISHING, DYLAN DOG per Michele Sanguinetti; e quindi il nuovo I PLAY 3D TENNIS per Massimiliano Calamai.

Lasciamo ora la parola ai 2 program-

http://www.oldgamesitalia.net/

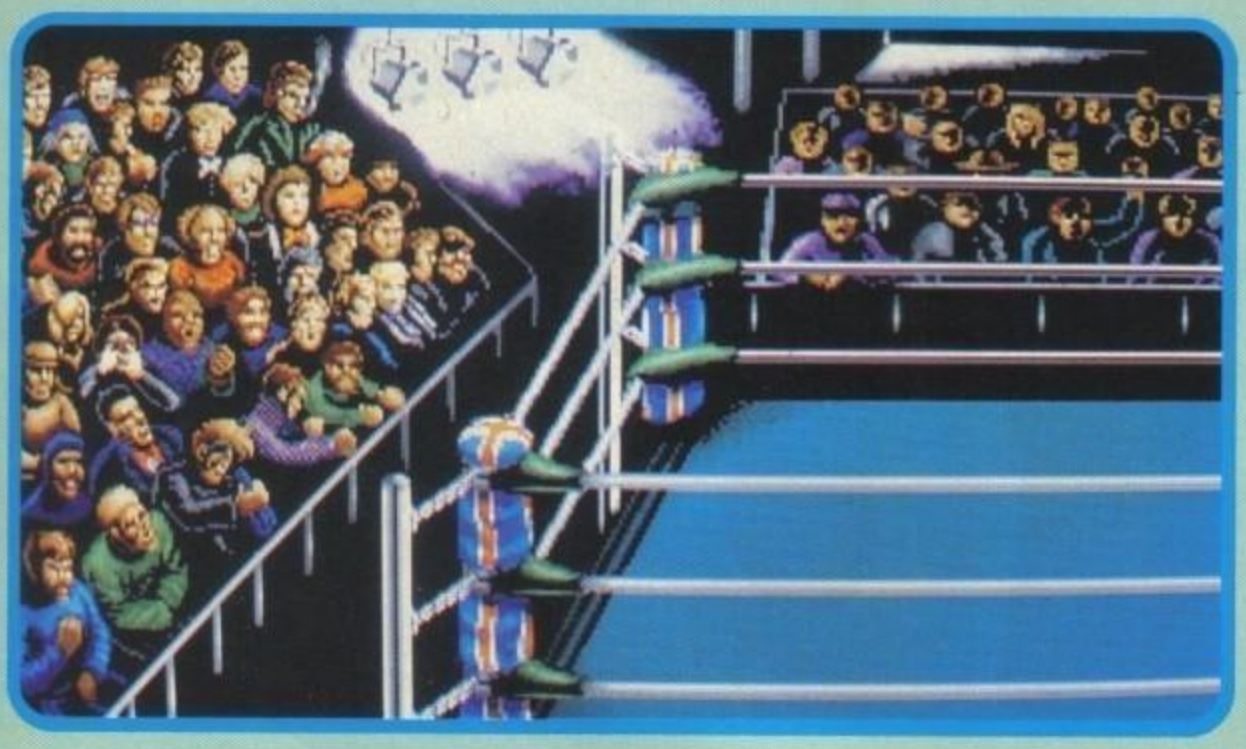
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

matori: "Anche noi, come molti, ci siamo avvicinati al mondo dell'informatica all'epoca del 64, siamo passati poi attraverso il PC e l'AMIGA per giungere, mediante l'università, all'ambiente UNIX".

* La Simulmondo è rinomata per le sue simulazioni sportive, il fatto che abbiate deciso di collaborare con il team di Francesco Carlà denota senz'altro un interesse in questa direzione, ma in ogni caso, come mai avete deciso di cimentarvi proprio con questo genere di prodotti?

"Ci interessiamo molto alle simulazioni e ai giochi sportivi poiché questi generi di sembrano più impegnativi,



dal punto di vista della programmazione, di quanto non lo siano gli adventures ed i platform games". "La nostra scelta, quella di collaborare con la Simulmondo, deriva dal fatto che essendo la prima software house italiana ed una delle migliori in Europa dovrebbe essere in grado di proporre con successo il nostro prodotto sia in Italia che all'estero".

* Saprete sicuramente di dover affrontare (e possibilmente superare) un'agguerritissima concorrenza straniera e non, su cosa puntate principalmente per rendere il vostro prodotto il migliore?

"Per rendere il nostro prodotto migliore, (si spera), degli altri utilizziamo tutta la nostra esperienza e soprattutto quella altrui...

Infatti ci rechiamo spesso in sala giochi per studiare come le case produttrici risolvano i loro problemi o come gli sarebbe convenuto fare! Sono da tenere nella giusta considerazione i vari modi in cui, a seconda dell'esigenza, vengono proposte le soluzioni adottate nei giochi".

*Già che ci siamo, anticipateci qualche succosa caratteristica tecnica...

"Succose caratteristiche tecniche?... Bhe, se può interessare l'intelligenza artificiale dei pugili è stata abbozzata su di un sistema UNIX, mentre il codice arcade è scritto interamente in assembler assieme alle routine multitasking che si occupano di caricare parte della grafica visualizzata durante il gioco, il tutto per non rallentare".

* Per quanto riguarda invece i possibili progetti futuri, i possibili sviluppi del mercato, il discorso console... che cosa ne pensate al riguardo?

"Progetti futuri ce ne saranno, e sicuramente ognuno di essi, compreso quello attuale, sarà predisposto per il discorso console, attualmente possiamo solo dirvi di aspettare e non disperare poichè il prodotto è impaziente di arrivare sui vostri schermi!".

* Prima di salutarci volete aggiungere qualche cosa ancora?

"Speriamo di tutto cuore che la nostra Boxe vi possa piacere... Ah dimenticavo, comprate solo originali!!!"

http://www.oldgamesitalia.net/

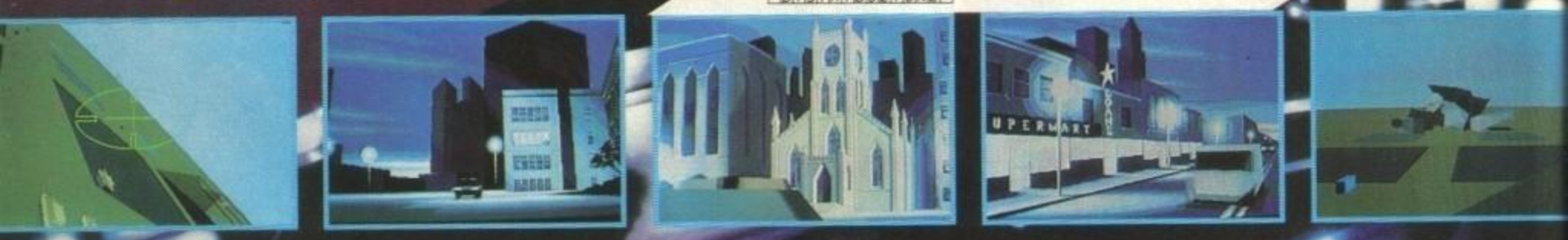
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROBOCOP™ 3

NELLA CONFEZIONE TROVERAI "THE DEFENDER" SOLO I VERI ROBOCOP POSSONO UTILIZZARLO!

LEADER DISTRIBUZIONE



TM & © 1991 ORION PICTURES CORPORATION.
ALL RIGHTS RESERVED.

ocean®

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPARA CHE TI PASSA!

Con l'uscita del Wrestling e di Robocop 3 abbiamo ormai praticamente concluso la "collezione invernale" della Ocean che vi avevamo anticipato a suo tempo, per il momento all'appello mancano infatti il solo Epic (la cui uscita è comunque prevista per Febbraio), il recidivo Wizkid e questo Space Gun del quale non vi avevamo ancora mostrato alcuna immagine (lacuna alla quale provvediamo prontamente in questa pagina).

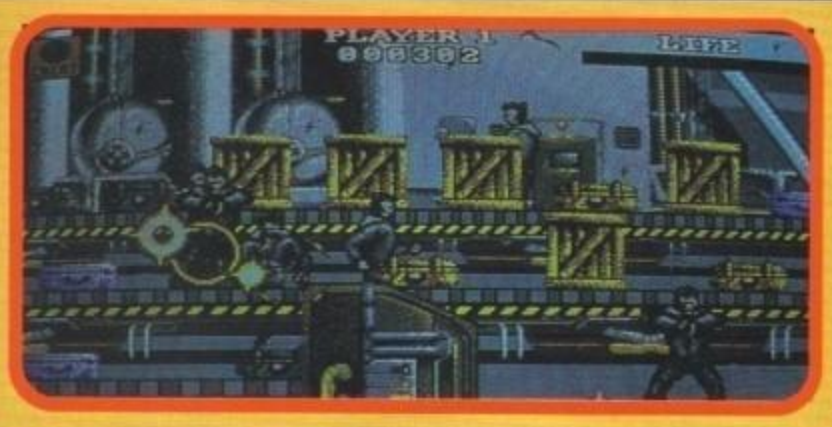
Come comunque già accennato parecchi mesi fa Space Gun è la conversione dell'omonimo coin-op della Taito che prosegue l'assai prolifico filone capitanato da Operation Wolf. Avrete quindi già capito che si tratterà sostanzialmente di sparare, sparare, sparare... A tutto quello che

si muove, o quasi. Unica differenza rispetto ai predecessori sarà un'ambientazione per la prima volta futuristica che vi vedrà impegnati nei panni di un volenteroso marine spaziale alle prese con tutta una serie di stazioni orbitanti infestate da moltitudini d'alieni multiformi (permettetemi una breve riflessione, ma metre scrivevo queste parole mi sono reso conto di come non stessi nemmeno pensando a quello che scrivevo, come se fosse una frase fatta, quasi imparata a memoria, una frase effettivamente già scritta centinaia di volte... Assuefazione da videostory?), che sarà ovviamente vostro compito sbattere violentemente fuori dallo schermo. Previsto anche in questo caso uno scrolling multidirezionale a simulare il vostro procedere attraverso gli interminabili corridoi... L'uscita è prevista a breve scadenza.

Prima di chiudere anche un brevissimo accenno, in attesa di anticipazioni più corpose ed esaurienti, ad alcuni titoli primavera/estate/autunno sui quali la Ocean sta già lavorando: Snowbros (la cui conversione ha subito qualche ritardo), Parasol Star (attesissimo seguito di Rainbow Island), Addams Family (conversione del film che sta già riscuotendo un'incredibile successo negli States), Batman II (un nome, una garanzia, potrebbe essere il nuovo lavoro dei Digital Image Design!) e Spiderman (anche lui in procinto di fare la sua comparsa sul grande schermo, le riprese devono comunque ancora cominciare). Per il momento è tutto, a risentirci presto.

MAX

DIE HARD II



Space Gun non sarà l'unico gioco del genere a vedere la luce nel prossimo futuro, la rinata Grandslam ha infatti annunciato la pubblicazione di una conversione dell'ennesimo successo cinematografico. Il gioco sarà diviso in cinque livelli intervallati da alcuni interessanti sottogiochi d'ingegno, aggiungo anche che la realizzazione è stata affidata ai ragazzi della Tiertex...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

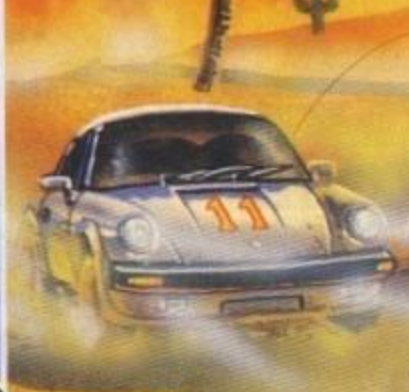
STORM

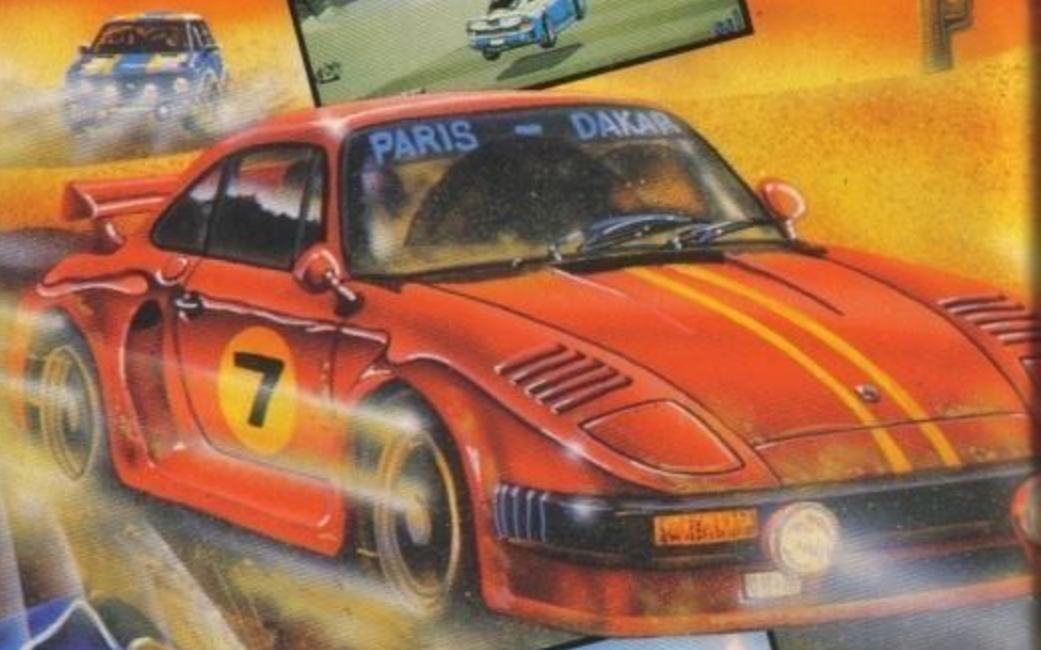
SALES CURVE

BIG RUN

"MANGIA L'ASFALTO!!"
"QUALE ASFALTO?"

INCHIODATO AL SEDILE DI GUIDA - IL MOTORE A TUTTO GAS E I PNEUMATICI INCOLLATI AL TERRENO - STAI PER IMBATTERTI NIENTEMENO CHE NELLE ENTUSIASMANTI SEI TAPPE DELLO SNERVANTE **RALLY PARIGI-DAKAR**.
LA TUA AUTO E' PRONTA A FINIRE ANCHE ALL'INFERNO MA PER QUALIFICARTI DOVRAI DARE PROVA DELLA TUA ABILITA' DI PILOTA.
GUIDATORI DELLA DOMENICA STATEVENE ALLA LARGA: QUESTA CORSA E' STRETTAMENTE RISERVATA AI PROFESSIONISTI DEL VOLANTE.





SCREENSHOTS DALLA VERSIONE AMIGA

The Sales Curve Ltd,
50 Lombard Road,
London, SW11 3SU
Tel: (071) 585 3308.

The Sales Curve Ltd 1992.

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

BITMAP INCASINATISSIMI!

Avremmo voluto potervi presentarvi in questo stesso numero la recensione definitiva dell'ultima fatica, come sempre attesissima, targata Bitmap Bros. Purtroppo il lavoro ha subito un leggero rallentamento, costringendoci così a ripiegare sull'ormai consueta preview...

Potrei cominciare elencando tutti gli incredibili capolavori prodotti in questi ultimi anni dai BB, ma tutto sommato credo sia sufficiente ricordare gli ultimi due titoli (Gods e Magic Pockets) per far intendere anche ai meno preparati di che cosa, o meglio, di chi stiamo parlando.

Come già vi avevamo comunicato in uno degli scorsi numeri estivi, il nuovo gioco Renegade (etichetta nata attorno alle produzioni Bitmap) si chiama CHAOS ENGINE. Il gioco sarà logicamente incentrato su di un'azione dinamica particolarmente frenetica, per una struttura di base che, come si evince facilmente da due delle tre foto, ricorda abbastanza da vicino quella del leggendario Commando (o di uno dei suoi innemerevoli cloni), è però sulla terza immagine che bisogna prestare una maggiore attenzione. Intento primario di questo nuovo prodotto sarà infatti quello di combinare opportunamente i requisisti fondamentali per uno sparatutto di grande livello con alcune, seppur rudimentali, componenti ruolistiche che permetteranno ad ognuno dei personaggi in gioco di evolvere la propria personalità e caratteristiche fisiche mediante l'acquisizione di punti esperienza o cose simili. L'avventura sarà ambientata in un'Inghilterra vittoriana calamitata da una terribile catastrofe (ulteriori informazioni al riguardo le rimandiamo alla recensione) che ha sconvolto il volto della vostra tranquilla calamità, al gioco potranno prendere parte tre contendenti, due dei quali, qualora foste a corto di amici con i quali affrontare l'avventura, saranno controllati direttamente dal computer. Aggiungo ancora che il primo due livelli saranno ambientati in una tetra foresta e in un'inquinatissima area industriale, per proseguire poi verso i meandri di un gotico castello medioevale. Graficamente parlando non mi stancherà mai i dire come ormai tutti i giochi Bitmap si riconoscono lontani un miglio per gli ormai proverbiali metallici (a mio avviso stupendi) che caratterizzano come marchio personalizzante ogni loro realizzazione, come vi sarete già accorti anche Chaos Engine non fa eccezione, a meno di imprevedibili scherzi cromatici ad adulterare le fotografie allegate. Con questo ho ormai finito, non mi rimane che comunicarvi la data di uscita prevista (Amiga e St) per la fine di Marzo, con la versione PC che dovrebbe fare la sua comparsa in estate...

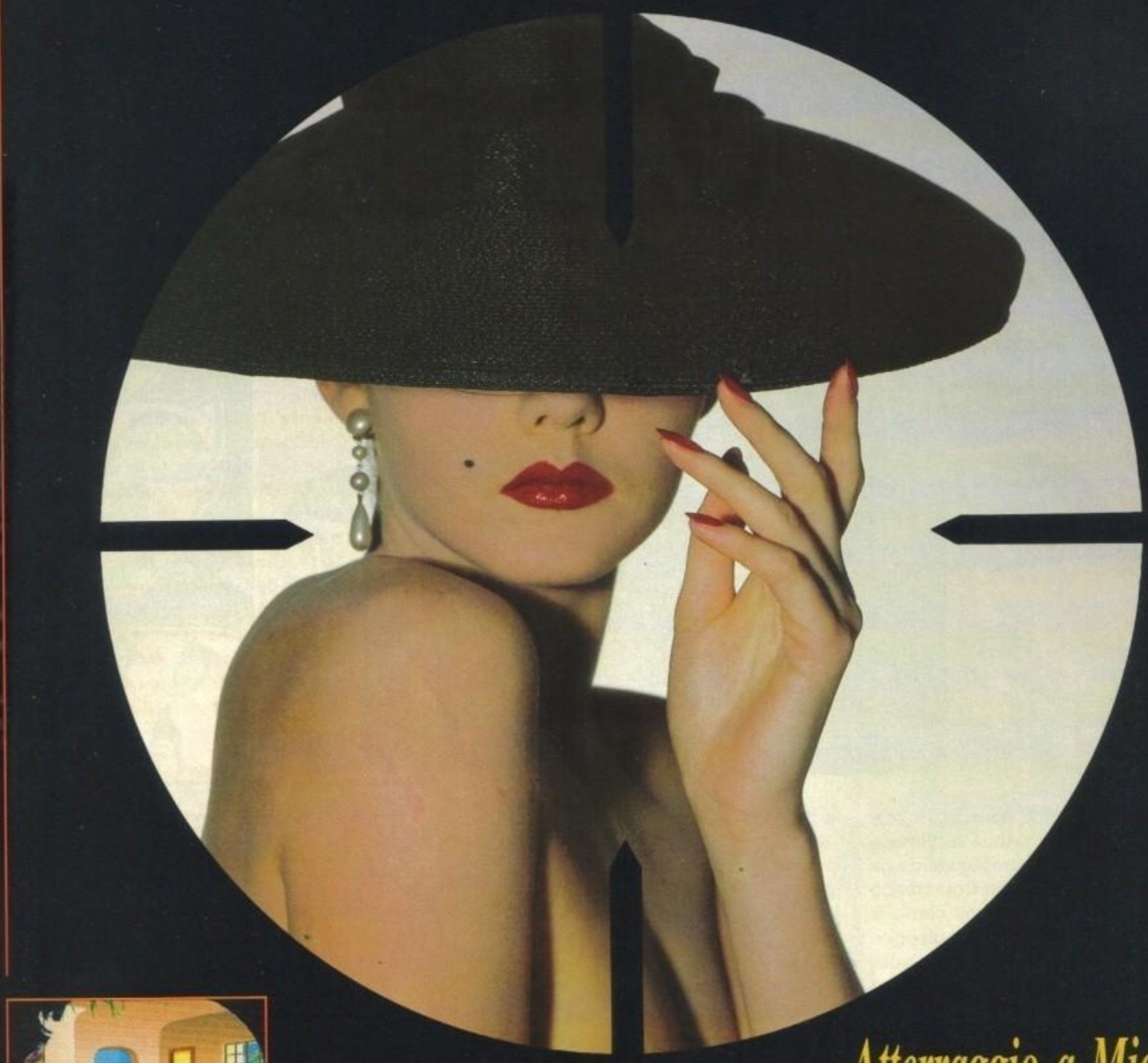
MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FASCINATION



Atterraggio a Miami ... la Temperatura è di 37,2°...

Una Torrida Vicenda d'Acqua, di Sabbia e di Sangue ...

Trovare le fiale di una droga afrodisiaca, rubate in un laboratorio : ecco la missione di Doralice durante il proprio scalo a Miami...

TOMAHAWK

The multimedia generation

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA C.T.O.

Disponibile per PC 5.25", 3.5" Amiga, Atari ST, PC hard disk

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POPULOUS II™

TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS

Gli DEI sono tornati.
E sta per scatenarsi un
PANDEMONIO !!!

Disponibile per AMIGA

ELECTRONIC ARTS®

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

http://www.oldgamesitalia.net/

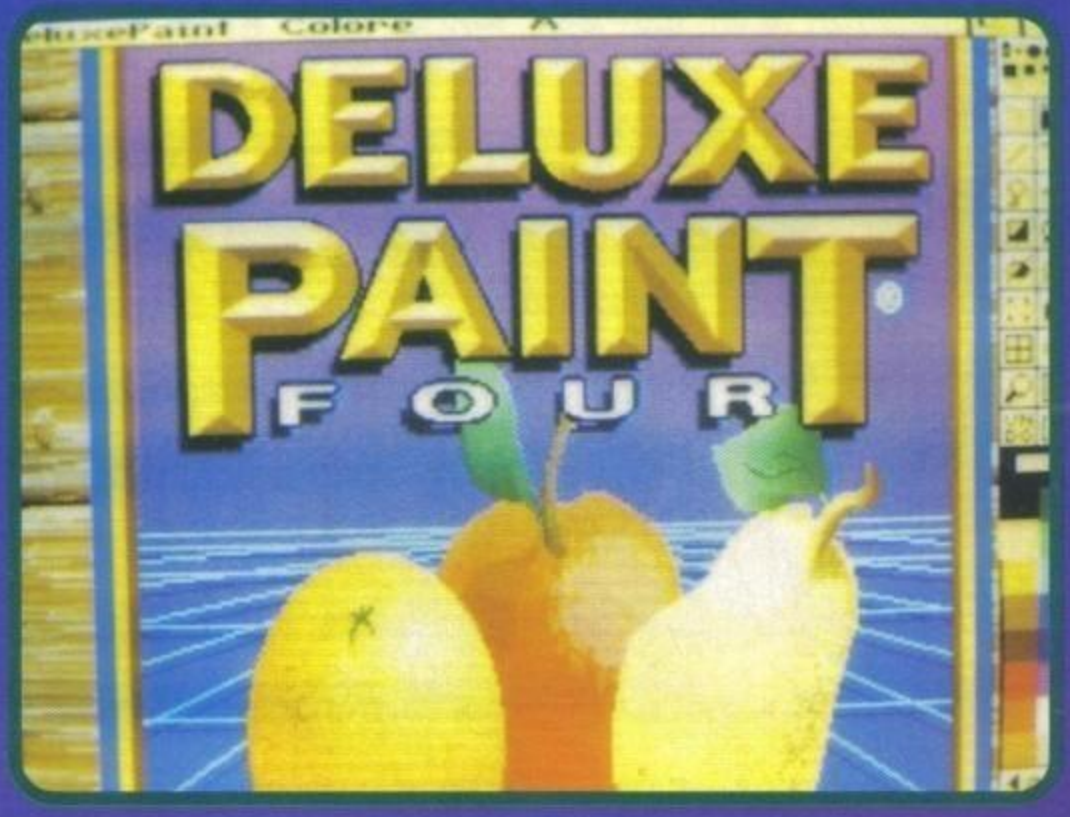
http://www.oldgamesitalia.net/

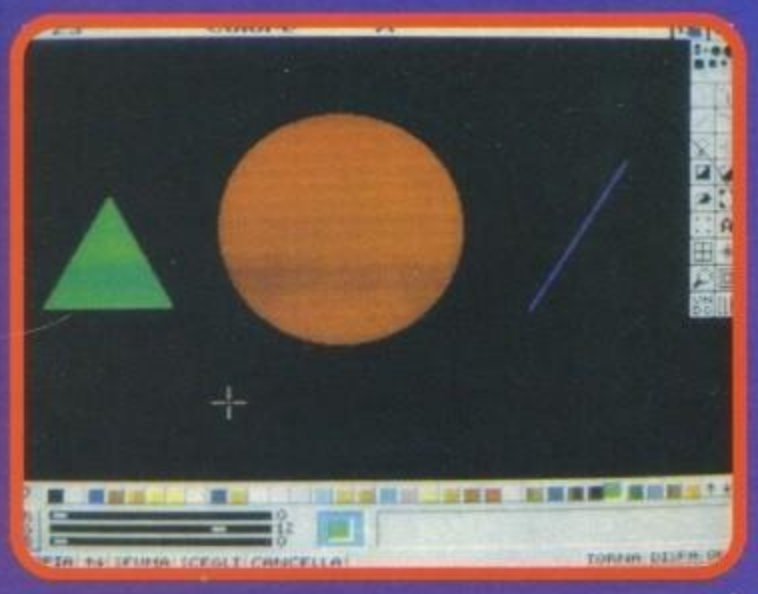
http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS per Amiga

DPAINT 4

Il quarto appuntamento con Deluxe Paint ha buttato all'aria tutte le caratteristiche dei suoi predecessori: siamo difronte a un programma che finalmente sfrutta tutte le grandi capacità grafiche di Amiga... e lo fa in italiano!

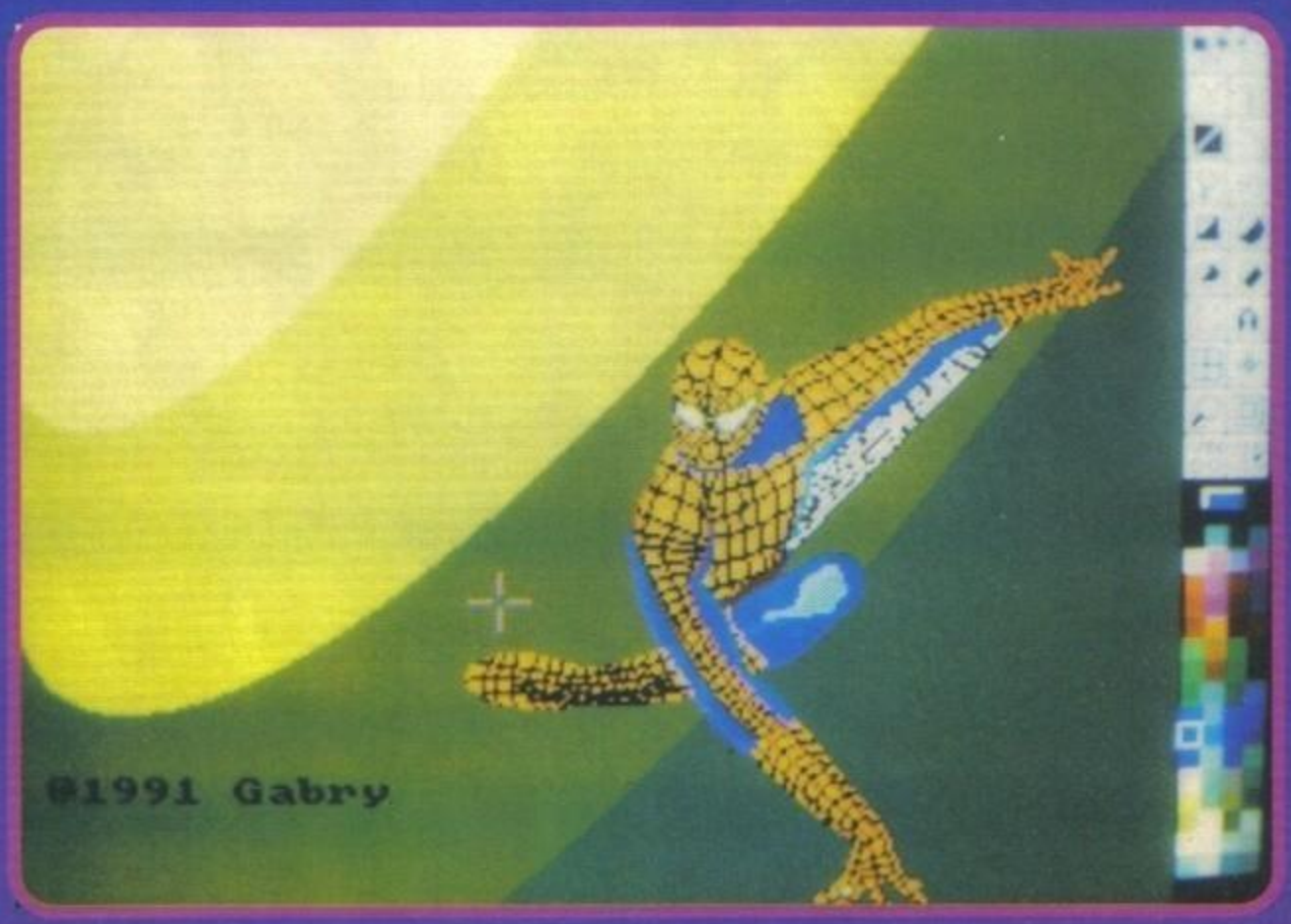




Io non so disegnare. Per niente. Però sono estremamente affascinato dal disegno e dai programmi che permettono questo su computer, e così mi sono avvicinato a Deluxe Paint più per amore dell'elettronica che per talento personale, ma non sono rimasto affatto deluso, semmai amareggiato per la mia incapacità cronica a disegnare la benché minima cosa.

A parte questo Deluxe Paint permette a tutti, ma dico proprio a tutti (me compreso!) di disegnare in modo perfetto e di animare le proprie creazioni con estrema semplicità. In questa versione, infatti, sono state implementate delle caratteristiche tipiche di Deluxe Video che permettono di muovere gli oggetti (pennelli o brushes, come volete voi) in modo molto semplice e preciso. Ma la grande caratteristica di Deluxe Paint IV è la possibilità di creare disegni in modo HAM, ovvero Hold And Modify, che è il sistema che vi consente di utilizzare contemporaneamente tutti i 4096 colori disponibili su Amiga. Lo potrete utilizzare sia in bassa risoluzione (Lo-Res) sia in modo interlacciato e così, per esempio, al menu effetti di un disegno sono state aggiunte caratteristiche fondamentali come quella di trasparenza o di processo dei colori. Il vetro sembrerà più vetro, l'acqua più acqua, eccetera. Ogni disegno acquisterà così sfumature molto più precise e attinenti alla realtà.

Altra importante innovazione è la tavola mixer dei colori, che vi consente di crearvi delle palette sfumate cliccando semplicemente sul primo e ultimo colore della serie. Così, se per esempio desiderate ottenere una sfumatura che vada dal rosso al blu passando per trentadue colori, vi basterà premere una volta sul rosso e una volta sul blu e selezionare il numero dei passaggi per



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ottenere la vostra palette.
Anche per quanto riguarda il disegno normale sono state aggiunte delle importanti caratteristiche: vari metodi di riempimento, compreso quello che consente di decidere un punto di luce (per trasformare un cerchio in una sfera), la possibilità di utilizzare un "antialias" che permette di eliminare l'antiestetica seghettatura delle circonferenze e delle rette diagonali, l'overscan a tutta pagina per disegnare con formati più grandi dello schermo.
Altre modifiche sono state aggiunte al menu del ciclo dei colori (un ottimo modo per creare animazioni) dove per esempio potrete avere in palette due colori uguali, ad esempio due gialli, e fare in modo che uno solo di questi sia ciclico, e l'altro no. Potrete anche miscelare i colori fra di loro (è una funzione efficacissima in HAM) e spargerli sul vostro disegno (un po' come passare uno straccio umido su un dipinto fresco realizzato a tempera o ad acquarello) o caricare direttamente le immagini ILBM a 256 colori dei files PC.
Anche nel menu pennelli sono state fatte delle modifiche, la più eclatante delle quali è la possibilità di trasformare un pennello in un altro passando per un certo numero di frames, di celle, e ottenere così automaticamente l'animazione di un oggetto. Ad esempio, se disegnate un uovo e una gallina, potrete trasformare il primo nella seconda in modo automatico. Straordinario!
Un'altra grande innovazione, comunque, riguarda il sistema di animazione che Deluxe Paint IV utilizza. Per prima cosa infatti è stata inserita una barra di gestione dell'animazione che permette di esaminare il proprio lavoro frame by frame o in modo continuo, esattamente come se aveste in mano il telecomando del videoregistratore. Poi potrete memorizzare la sequenza animata solo come tale, e quindi sostituire in un secondo tempo i pennelli in movimento. Così, una volta concepita e creata la struttura di un'animazione, la potrete utilizzare per scene e immagini differenti (esattamente come l'impaginazione di un foglio, che in un word processor può essere memorizzata indipendetemente dal testo). E ancora è stata introdotta la tavola luminosa che vi consente di disegnare col sistema che la Disney ha definito a "buccia di cipolla", cioè in modo da visualizzare sotto la tavola che state disegnando, le due tavole precedenti a questa, in modo da avere animazioni molto più accurate e precise.

Insomma, Deluxe Paint IV è una vera rivoluzione per quanto riguarda la grafica su Amiga e sfrutta appieno tutte le caratteristiche di questa macchina straordinaria. Supporta tutti i formati video, interlacciati e non, 320x256 o 640x256, overscan, NTSC e PAL, palette da 2 a 64 colori, oppure HAM a 4096 colori.
Se siete curiosi di entrare subito nel mondo di Deluxe Paint IV provate a caricare dal cassetto Anim del dischetto incluso nella confezione, l'animazione denominata The Tour, e vi accorgerete di quante cose è possibile ottenere con questa nuova fatica dell'Electronic Arts.
Un encomio particolare va comunque alla traduzione del manuale e dei comandi nel menu del programma che è decisamente ben fatta e utilissima per chi ha poca dimestichezza con l'inglese.
Un programma da non perdere, per gli appassionati di disegno e non.

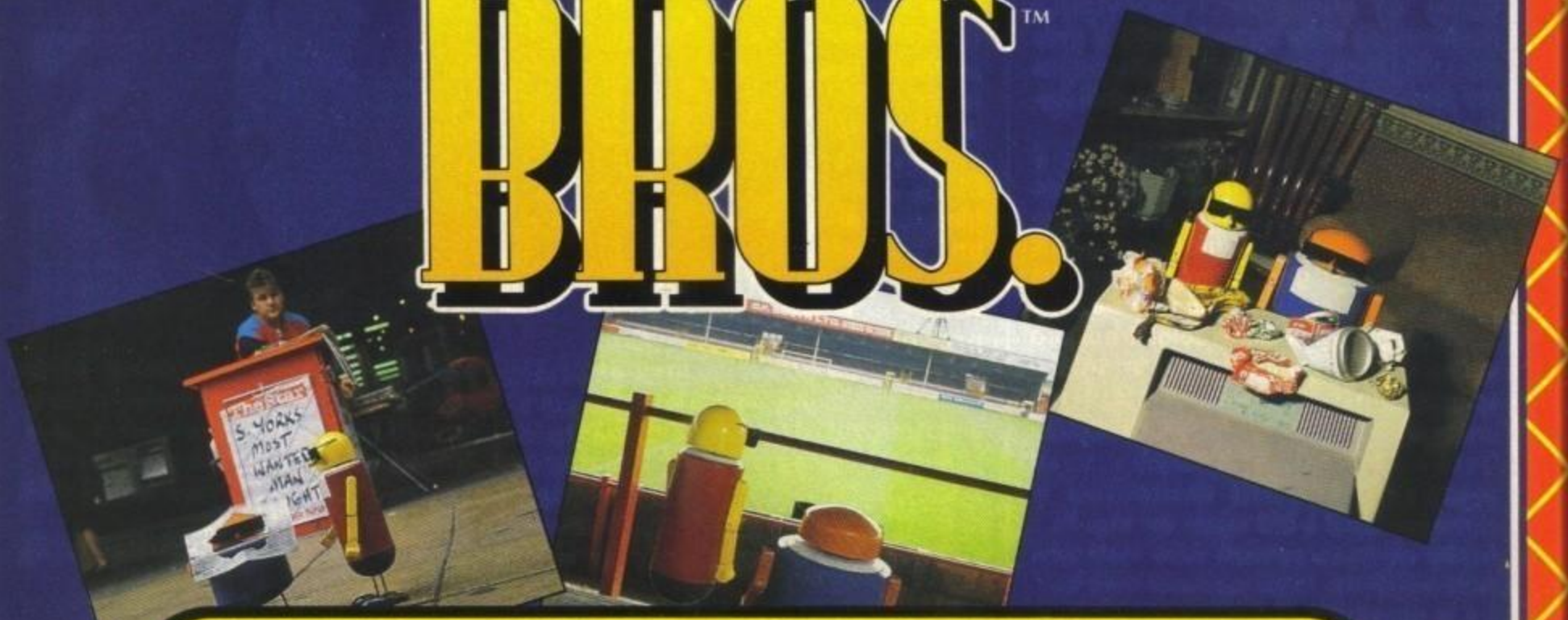
Stefano Gallarini

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BONANZA BROS.™



MA CHI DIAVOLO SONO?

NE SAPETE QUALCOSA DI PIU'?

MOBO E ROBO (MOBO E' QUELLO BELLO) SONO I FURFANTI PIU' SFACCIATI CHE VI SIA MAI CAPITATO DI INCONTRARE.
SVALIGIANO BANCHE, MUSEI...ED IGNARI VIDEOGIOCATORI DEL LORO EQUILIBRIO MENTALE. SONO IN MISSIONE. CHIEDI LORO PERCHE' PORTANO OCCHIALI SCURI E TI RISPONDERANNO..."IL NOSTRO FUTURO E' COSI' LUMINOSO CHE NON POSSIAMO PROPRIO FARE A MENO DEGLI OCCHIALI DA SOLE!"

SEGA
ARCADE HITS
MARKETED BY
U.S. GOLD

© 1990, 1991 SEGA™. All rights reserved.
BONANZA BROS.™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED.
SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED.

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL VIA G
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco in primo piano il lettore di videodischi Pioneer. Sulla destra notate il telecomando e a sinistra il videodisco con memorizzato Dragon's Lair.

Dopo quasi dieci anni dalla comparsa nelle sale giochi, approdano finalmente sui nostri personal computer i giochi laser, e Dragon's Lair conosce una nuova giovinezza.

UN'INTERFACCIA, ED E' SUBITO LASER GAME!

Di Stefano Gallarini

Da dove si comincia, ragazzi? Dalla storia del laser game? No, basta! Ve l'ho già raccontata centinaia di volte. Dirò solo a quei tre o quattro ignoranti in materia che per laser game si intende parlare di quei film, spesso a cartoni animati, riprodotti su videodischi che vengono gestiti dal computer e nei quali il giocatore può in un certo modo interagire.

Ovvio che per poter giocare a questo genere di giochi dovrete avere: un computer, un lettore di videodischi, un interfaccia che permette al pc di comunicare col lettore, un videodisco dove sono riprodotti suoni e immagini del gioco e il dischetto con il software che gestisce il tutto. La tedesca Software Corner ha pensato bene di acquistare i diritti di questi giochi e di creare per ognuna delle tre macchine più importanti in commercio (Amiga, PC ed ST) un'interfaccia per gestire il videodisco e il software necessario a farlo funzionare, e così oggi potrete portare a casa il fascino di Dragon's Lair (tanto per citare il titolo più famoso, e anche il primo, della storia dei laser game) con una cifra modestissima: un milione e trecentomila lire circa, o molto, ma molto meno se possedete già il lettore di videodischi.

A importare tutto in Italia, e ad avere quindi l'esclusiva della vendita dei giochi e delle interfacce, ci ha pensato la Newel di Milano, una delle primissime società milanesi nate per vendere prodotti hardware e software al pubblico, e questo garantisce un costante aggiornamento di software e un trait-d'union fra la Casa produttrice e l'Italia (per informazioni precise sull'acquisto, cercate l'indirizzo e i numeri di telefono nelle pagine della rivista).

Ma veniamo alle caratteristiche tecniche di questo nuovo sistema ludico. Per prima cosa dovrete acquistare un lettore di videodischi Pioneer modello CLD-1600 (se lo acquistate alla Newel avrete anche l'interfaccia per il vostro computer e Dragon's Lair) e collegarlo normalmente alla TV di casa o al vostro monitor (se supporta l'ingresso audio-video composito). Poi collegate l'interfaccia al computer che consiste nel caso di Amiga ed St in una presa per l'uscita parallela del computer che finisce in un minijack da collegare al lettore, mentre nel caso del PC, in una presa da collegare alla porta seriale numero uno del PC da una parte e a una specie di telecomando dall'altra. Mentre infatti le versioni Amiga ed ST sono collegate direttamente al lettore, nel caso del PC voi comanderete dal computer un telecomando a infrarossi che darà le informazioni necessarie al lettore di videodischi.

Vi ricordo che il lettore in questione supporta tutti e cinque i formati di CD, e potrete utilizzarlo sia per ascoltare i normali CD audio (anche quelli singoli, senza usare l'adattatore), sia per vedere i normali videodischi (in commercio ci sono attualmente più di 500 titoli a disposizione fra concerti e film), è dotato di telecomando e di tutte le funzioni più innovative per questo genere di Hi-Fi (compresa un uscita per eventuali amplificatori con collegamenti in fibra ottica).

Una volta fatti i collegamenti del caso, dovrete semplicemente accendere il lettore, accendere il computer, caricare il software che vi viene dato insieme al videodisco e caricare il lettore. Il software comunque penserà a far aprire e chiudere lo sportello del lettore e gestirà le immagini da mostrarvi. Tutto qui, e giocare sarà uno scherzo. Purtroppo, oggi come oggi, non potrete però sovrapporre le immagini del computer a quelle del videodisco e quindi per vedere per esempio il vostro punteggio, dovrete avere il computer collegato al monitor solito e il lettore di videodischi collegato a un televisore o a un altro monitor. Se proprio non disponete delle due cose (anche perché per giocare a Dragon's Lair, per esempio, non è per niente necessario osservare il monitor del computer, perché il punteggio non è certo fondamentale in questo genere di giochi) potrete sempre collegare entrambi allo stesso monitor switchando fra immagini del videodisco e immagini del computer. Una versione futura del software, però, vi permetterà di collegare il tutto a un genlock, così da poter sovrapporre alle immagini del videodisco quelle del computer: Mach 3, o Firefox che dir si voglia, ne è un esempio.

Io ho potuto provare la versione Amiga e la versione PC di questa interfaccia, e devo dire che funziona perfettamente, così come funziona perfettamente il lettore di videodischi in questione che, pur avendo un prezzo contenuto, è veloce e preciso nel suo funzionamento. I giochi disponibili, per ora, sono due: Dragon's Lair e Thayer's Quest, ma alla fine di gennaio sarà pronto anche Space Ace. A questo seguirà Super Don Chixotte, Thayer's Quest II, Voyage In The New World, Orpheus, e tanti, tanti altri, al ritmo (a detta loro e di Flavio Carmignani, che segue i rapporti fra germania e Italia) di un gioco ogni due mesi circa. Speriamo in bene. Intanto io resto fra le braccia di Daphne, che, mossa dopo mossa, sono riuscito a liberare. Smack!

Queste sono le due interfacce. Quella nera è l'interfaccia a raggi infrarossi che si collega al PC (ne è prevista, comunque, anche una in versione Amiga), mentre l'altra è quella Amiga.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dragon's Lair e Thayer's Quest sono i primi due videodischi che potrete acquistare insieme all'interfaccia e al lettore. Vediamo di cosa si tratta.

DRAGON'S LAIR E THAYER'S QUEST

I primi due videogiochi laser da portare a casa!

Dragon's Lair consiste in un cartone animato disegnato da Don Bluth, uno dei più bravi e intelligenti animatori di casa Disney che nel 1982 lasciò la grande Società statunitense per mettersi in proprio a sperimentare le proprie idee (che evidentemente non coincidevano con quelle disneyane). Dalle sue mani (e in alcuni casi per regia di un nome del calibro di Steven Spielberg) sono usciti film come Fievel Sbarca in America, Fievel Conquista il West, Brisby e il Segreto di Nim, Tutti i Cani Vanno in Paradiso e Alla Ricerca Della Valle Incantata. Tutti lungometraggi di grande valore artistico, animati con una cura senz'altro disneyana e diretti da una mano espertissima.

Don Bluth fu il primo a voler sperimentare la tecnica del videodisco su di un gioco e, insieme a un collaboratore, decise di creare Dragon's Lair. Si trattava (e si tratta) sostanzialmente di un lungo cartone animato dove un personaggio eroico rispondente al nome di Dirk, per amore della sua bella principessa rapita

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(Daphne), si trova a dover affrontare una serie di situazioni dalle quali uscirà vivo soltanto usando l'astuzia e la spada.
Il concetto di gioco è semplice: durante il cartone animato il nostro eroe si trova davanti a una sola possibilità di salvezza (ad esempio, mentre gli sta crollando il soffitto, ai suoi piedi si spezza il pavimento, e solo davanti a lui sembra non esserci pericolo) ed è in quel momento che il giocatore deve prendere una decisione che consiste nel muoversi a destra, sinistra, avanti o indietro o usare la spada. Se il giocatore compie la mossa giusta il cartone animato prosegue, altrimenti, in relazione alla mossa scelta, il computer comunicherà al lettore la nuova sequenza da trasmettere e vedrete il vostro eroe perire miseramente.
Certo, una volta imparate a memoria le mosse giuste e i tempi esatti in cui darle (perché non dovrete mai essere troppo precipitosi o ritardatari) non avrete più nulla da imparare, ma il cartone animato è così bello che ci rigiocherete un sacco di volte.
Nella versione da bar udivate un beep ogni volta che facevate la mossa giusta, perché così eravate sicuri che

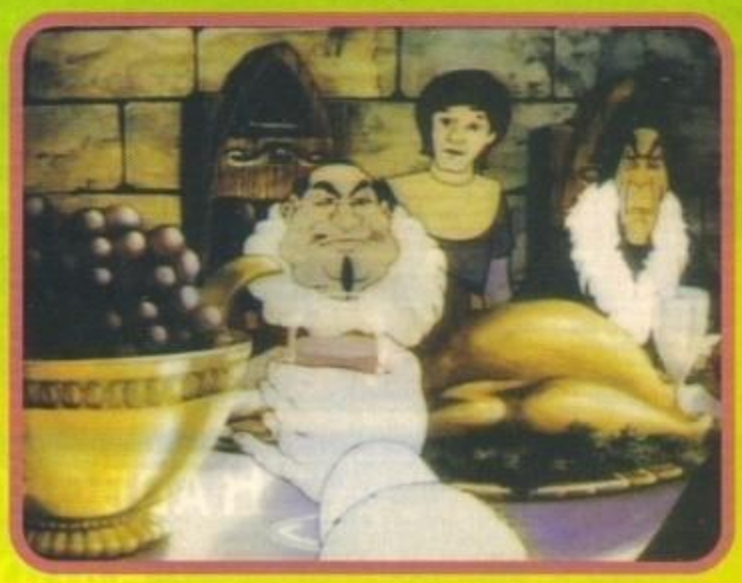
il computer l'aveva ricevuta, mentre udivate un boop nel caso la mossa scelta da voi fosse sbagliata o fuori tempo, in questa versione "casalinga" nessun beep sonoro vi avvertirà della qualità della vostra mossa, e questo rende le cose un po' più longeve, anche se indubbiamente più difficili.
Rispetto alla versione da bar, questa da casa ha una sequenza finale più facile, perché le mosse da fare sono soltanto 6 (mi chiedo perché non metterle tutte), mentre quasi tutte le altre scene devono essere risolte utilizzando le stesse mosse dell'originale.
L'unica pecca di questa versione (che i fanatici come me troveranno insopportabile) è che per ogni mossa viene considerata solo un tipo di morte, indipendentemente dall'errore che avete fatto, e questo non vi permette di vedere tutte le scene delle morti, creando così qualche incongruenza. Per essere più preciso vi faccio un esempio: nella stanza del muro dovrete portare Dirk avanti per farlo saltare fuori dal buco che si sta chiudendo. Nella versione originale possono avvenire due cose: se saltate troppo tardi o sbagliate la direzione vi ritroverete imprigionati nella stanza bloccati per un piede, mentre se non fate niente o usate la spada, Dirk resta imprigionato nella stanza e un gas lo uccide. In questa versione, invece, Dirk resterà sempre e solo incastrato. Oppure, nella stanza del fabbro (quella con la lancia, la freccia e la mazza che volano) se voi non date in tempo il colpo di spada, verrete trafitti da ciò che in quel momento sta volando, ma se vi spostate in una qualunque direzione vi brucerete vivi, perché intorno ai vostri piedi c'è del fuoco (questo nella versione originale) nella versione da casa, invece, morirete sempre trafitti dall'oggetto, sia che vi spostiate, sia che rimaniate fermi

(a meno che, ovviamente, non facciate la mossa giusta).
Insomma, a parte queste quisquiglie, che comunque non influiscono sul buon funzionamento e andamento del gioco, in questa versione dovrete affrontare in ordine tutte le 36 stanze prima di accedere a quella del drago, esattamente come avveniva nella versione originale (che potevate giocare in Inghilterra o in America, e non in Italia perché qui da noi venne modificata), e di queste 36 stanze 8 sono mostrate due volte in modo specchiato. Insomma, a casa ritroverete finalmente il fascino del re ranocchio, della stanza del trono elettrico, quella dei pipistrelli, quella del ponte che crolla e tutte le altre (uomini di lava compresi), e avrete dieci vite per portare a conclusione tutta l'avventura. Divertimento assicurato.

THAYER'S QUEST

Eccoci difronte a un'avventura invece molto diversa da quella precedente. Anche questa volta si tratta di un cartone animato interattivo (anche se non del calibro di un artista come Don Bluth), ma il principio è quello di un libro game. Questo significa che in determinati punti del gioco l'azione si ferma e lascia spazio a un menu nel quale compaiono varie opzioni che consistono nel prendere una determinata direzione o usare un determinato oggetto, esattamente come accade appunto in un normale libro game.
La storia di Thayer consiste in una ricerca di cinque pezzi che uniti compongono un talismano magico che da solo potrà sconfiggere Sorcebal, un mago cattivissimo fratello del buonissimo Quoid che, per invidia verso il parente, ha deciso di porre fine alla bontà dei popoli per dominare il mondo. Il vostro compito è quello di attraversare tutti e cinque i Paesi della vostra terra per recuperare i cinque pezzi in questione utilizzando le parole magiche che avete a disposizone e gli oggetti che mano a mano troverete sulla vostra strada. Alcuni oggetti li potrete avere senza troppe difficoltà, altri li conquisterete solo dando in cambio qualcosa a qualcuno o utilizzando qualche parola magica.
Come in tutte le avventure potrete salvare la situazione per riprenderla in un secondo tempo e, quando lo desiderate, potrete vedere gli oggetti che avete nel vostro inventario. Thayer's Quest è veramente ben concepito, e vi spiego perché. Se per esempio vi impossessate di un oggetto che fa parte della scena, per esempio la Black Mace nel Castello di Cristallo, se tornate nello stesso luogo la mazza non c'è più. In più, utilizzando l'audio solo di destra o solo di sinistra, le stesse scene hanno un sonoro differente e quindi se ripassate per una certa scena, vedrete le stesse immagini ma udirete cose differenti. Per esempio, quando passeggiate per Glendoc incontrerete un ometto che chiede la carità al quale chiederete informazioni varie. Se ripassate per quella strada, l'ometto vi saluterà con un "Hello Friend" e vi dirà altre cose, proprio come se vi conoscesse già!
L'audio è fondamentale in questo gioco perché ogni cosa che vi viene detta contiene un'informazione utilissima a risolvere i vari enigmi che trovate sparsi per l'avventura, un'avventura che dura ben un'ora, poiché il gioco occupa entrambe le facciate del videodisco.
Se vi piacciono i libri game, questo genere di giochi fa per voi, decisamente, perché uniscono al fascino dell'avventura le immagini e il sonoro di un vero e proprio cartone animato, dove non mancano di certo i momenti di suspance e quelli in cui bisogna prendere una decisione velocissima, altrimenti si muore. In più, una volta risolto, lo potrete rigiocare, poiché molti enigmi si risolvono in modo diversi, e la storia assume così percorsi differenti.
Se avete il sistema laser non perdetevi questo titolo, che però ha una pecca: il gioco non finisce, e dovrete aspettare Thayer's Quest II per poterlo portare a termine.

Stefano Gallarini



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE PERIPEZIE
DI DUE
PESTIFERI
GEMELLI

CAPCOM® USA

MEGA TWINS™

ampati all'ira di un malvagio Signore della Guerra e improvvisatisi guerrieri i nostri eroi affrontano 6 livelli di azione incalzante. La loro missione? Trovare gli occhi di un drago e salvare il loro regno dall'eterna schiavitù.

U.S. GOLD®

RADDOPPIA IL DIVERTIMENTO
RADDOPPIANO I GUAI!

LEADER
DISTRIBUZIONE

ed trademark
U.S. Gold Ltd.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA: LEADER DIST

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
PORTICI (NA) - ELETTRONICA SDEGNO Via della Libertà 269/271
SALERNO - COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CESENA (FO) - L'ASTEROIDE Corso Cavour 155
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Mareili 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Matteucci 10/A, 10/E
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via delle Casacce 14/16/18
GENOVA PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA C.so Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO V.le Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIADANA (MN) - A.T.E. INFORMATICA II P.zza Saragat 8
VIMODRONE (MI) - PROXIMA (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB C.so Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21 B/C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
SASSARI - LIBRERIA MESSAGGERIE SARDE P.zza Castello 11
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12

SICILIA:
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Rossini 16
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 52
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Olzignan 6
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

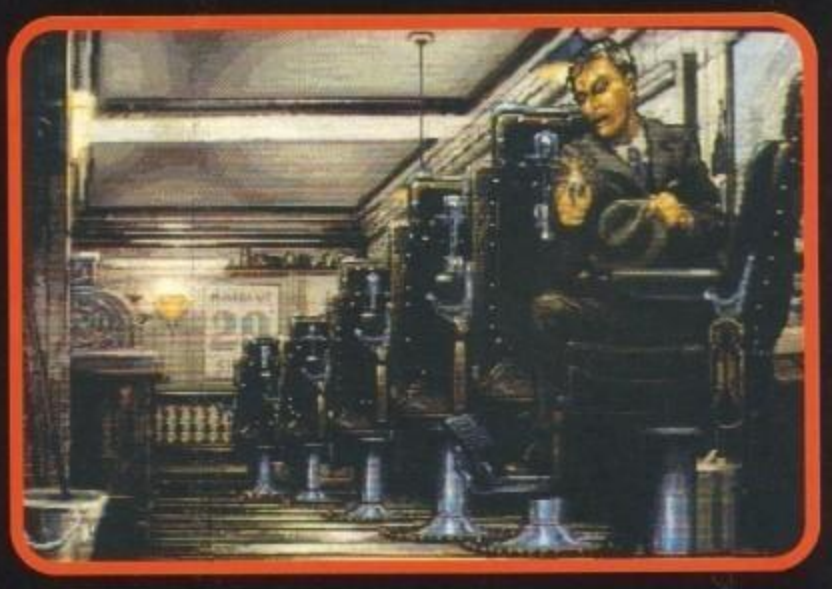
QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD per Amiga , Atari St L. 49.900

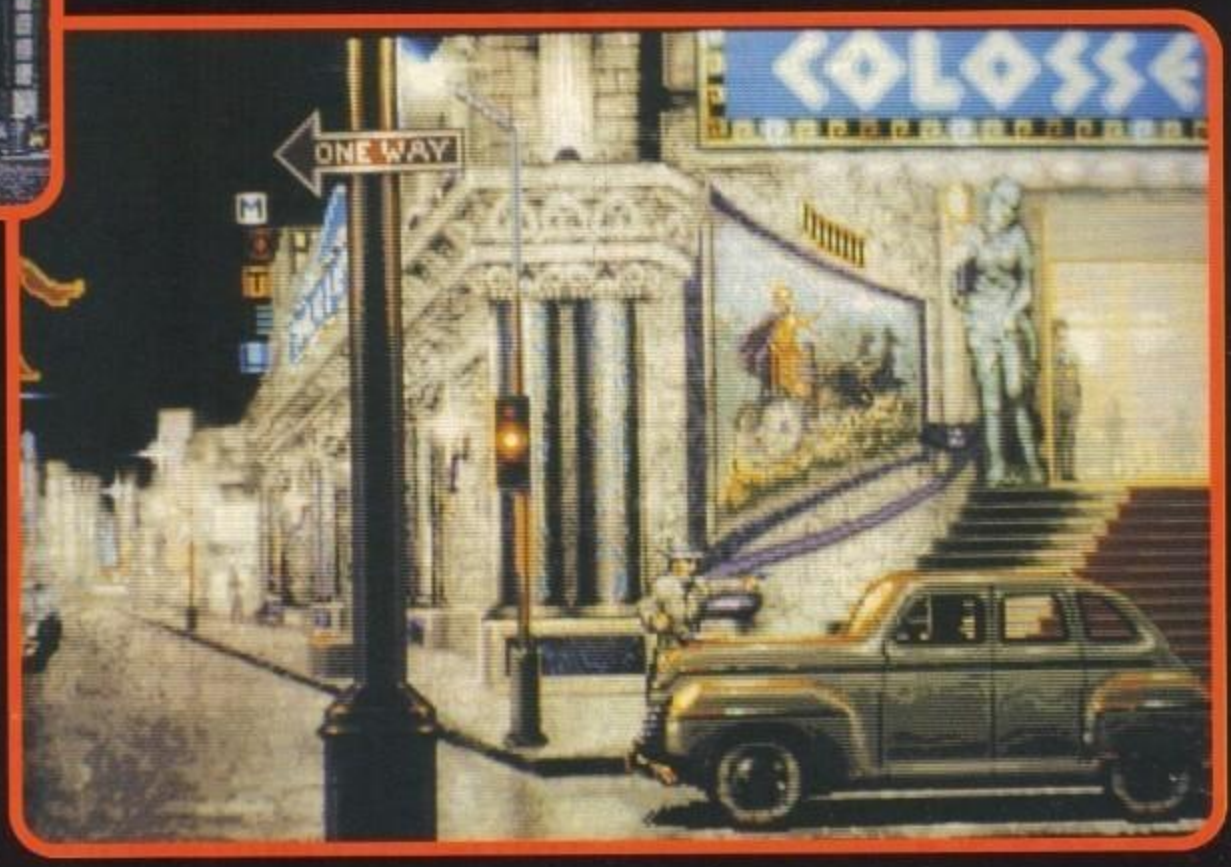
Primo livello: tum, tum, trrrr trrrr, aaaargh, bang, ouch, booom. Secondo livello: come il primo ma con più morti. Terzo livello: simile al secondo ma con un maggior numero di sparatorie ed esplosioni. Quarto livello: più sanguinoso e violento dei primi tre livelli messi insieme... Cosa? Di che gioco stiamo parlando? Non ci possono esser dubbi; quando è pieno di gente da uccidere e non c'è di mezzo Schwarzenegger, può essere solo opera del Padrino...



The Godfather™

Dopo l'uscita del terzo capitolo della trilogia del Padrino, non ci potevamo non aspettare una rapida conversione da parte della US Gold (per fortuna (... o per sfortuna?), hanno condensato tutte e tre le puntate in un gioco solo...). Come sicuramente tutti sapete la trama dei suddetti film è integralmente centrata sulle grottesche vicende della mafiosa famiglia Corleone alle prese col tentativo d'ottenere il controllo assoluto sui clan avversari, potendo così dominare a proprio piacimento tutti i traffici illeciti cittadini. Vicenda cinematografica a parte, in questa versione per computer la Us Gold non ha seguito molto da vicino gli avvenimenti della saga, preferendo recuperare soltanto le scene più violente e distruttive dei vari episodi, in modo da ottenere un arcade adventure (ma dovrei chiamarlo shoot'em up) in cui lo scopo principale è praticamente quello di far fuori qualsiasi personaggio sospetto che incontriate, evitando magari di terminare (ndSchwarzy) i poveri innocenti

che camminano per strada.
Il gioco si apre sulla New York degli anni '30 e qui dovrete impersonare un mafiosetto alle prime armi voglioso di mostrare (... Ok, per questa volta niente note, ndMax) ai propri superiori tutte le sue potenzialità, eliminando senza pietà i rivali che vi capitano vicino; questo primo livello, come tutti gli altri del resto, è suddiviso in due distinte scene arcade: vi troverete prima ad affrontare lungo la strada una massa di pericolosi criminali dal grilletto facile, e poi a dover sbaragliare una guarnigione intera nascosta sotto ai banconi dei bar, quindi nelle sale del casinò e poi persino dietro ai seggioloni del barbiere (ne ho visti uscire fino a dieci per ogni seggiola!). Nella prima fase, che è vista lateralmente, con la vostra mezzacalzetta (niente di personale Gianca!) al centro dello schermo, sarete impegnati a "manovrare" il vostro baffuto personaggio (la scelta del verbo è motivata dalla penosa padronanza via joystick, che ne rende estremamente difficile il controllo) lungo buie e desolate stradine di periferia, stando attenti ad evitare i numerosi colpi che immancabilmen-

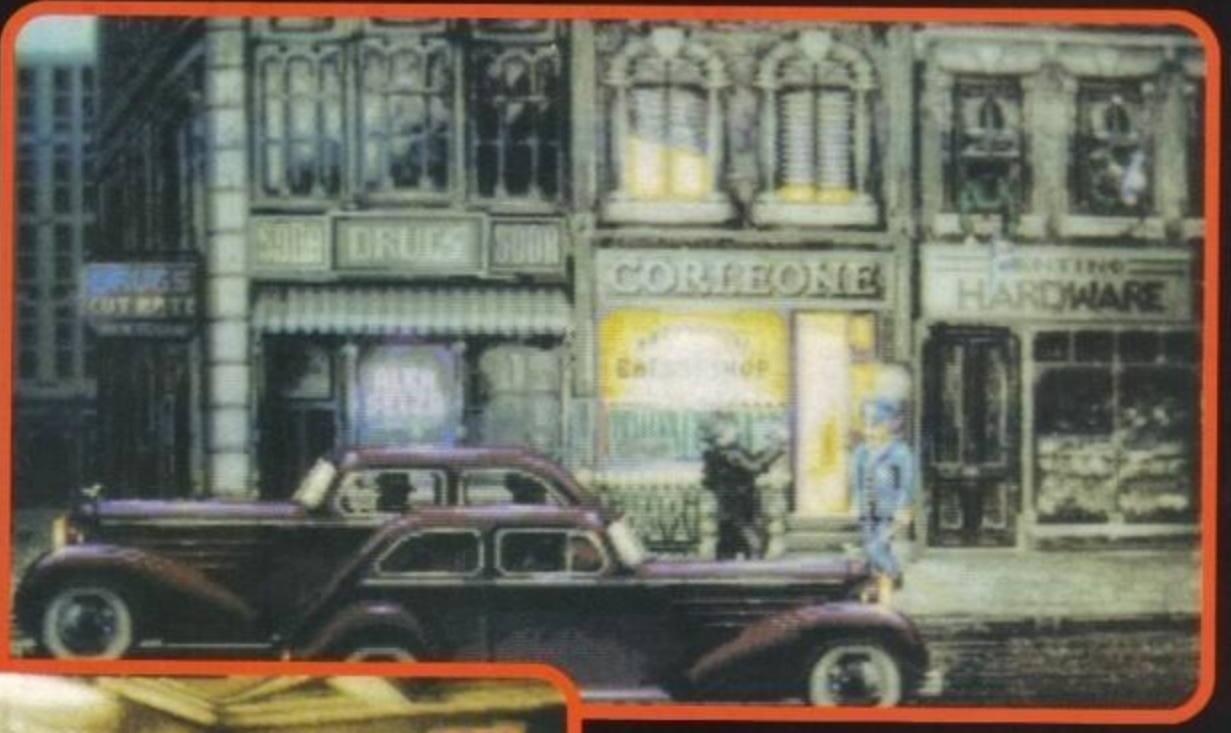


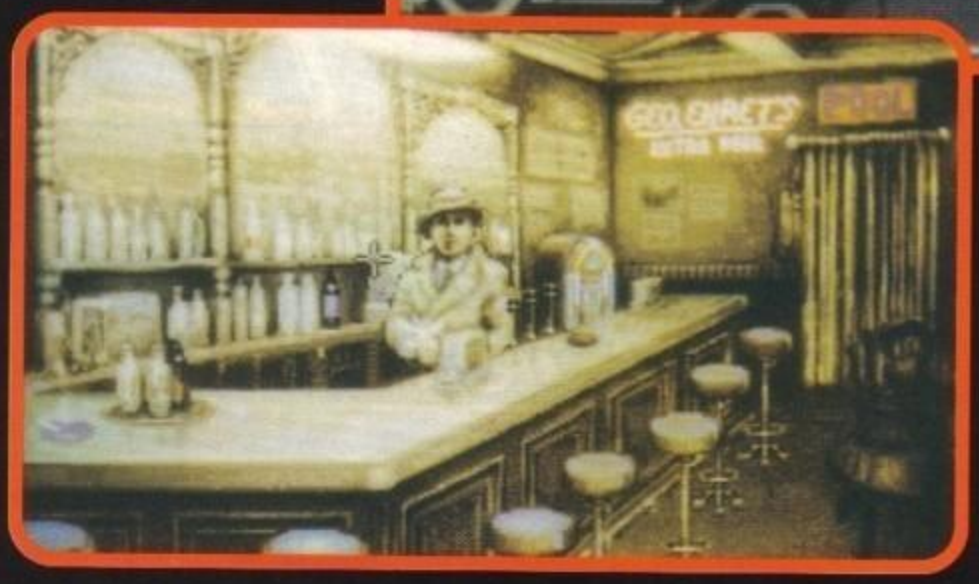
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

te vi verranno sparati addosso e cercando di uccidere il maggior numero di mafiosi che incontrerete per strada o che si affacciano dalle finestre; alla fine di ogni strada (On every street...) dovrete affrontare il solito "mostro di fine livello", che è normalmente un tipaccio armato fino ai denti capace di resistere ad un maggior numero di colpi. Per rendere il tutto più difficile potrà anche capitarvi d'incontrare sui marciapiedi (per favore, un minimo di contegno! NdMax) qualche povero innocente (vecchiette, donne con la carozzella, poliziotti, etc.) che dovrete desistere dall'uccidere (per quanto la tentazione sia forte), poiché la partita avrà inesorabilmente termine sia quando riceverete troppi colpi (con una musichetta tetra ed una bella lapide mortuaria), sia, appunto, eliminando un eccessivo numero di passanti, poiché perdereste così il vostro onore, venendo di conseguenza radiati dalla vostra stessa famiglia. Nella seconda parte di ogni livello dovrete invece affrontare la sopracitata guarnigione di manigoldi in diversi combattimenti, tutti visti in prospettiva soggettiva, muovendo l'incontrollabile cursore per lo schermo e sparando prima di essere sparato (bella filosofia, vero?); queste scene, che vantano la grafica meravigliosa da voi sicuramente già notata, rappresentano sicuramente la parte più accattivante e meglio programmata del gioco, ma il cattivo controllo rende spesso difficile centrare i pur grossi sprites che vi fronteggeranno.





La grafica, il sonoro, l'ambientazione ed i diversi nemici che dovrete affrontare cambiano da livello a livello; così, dopo l'iniziale massacro per le vie di New York e le varie sparatorie nel bar e dal barbiere, verrete trasportati spaziotemporalmente alla Las Vegas degli anni '50, dove dovrete vendicarvi della distruzione di uno dei vostri locali da parte della solita famiglia rivale; il terzo livello vi vedrà a Cuba poco prima della rivoluzione, ed anche qui dovrete aprirvi la strada a suon di revolver tra la feccia mafiosa locale, fino ad arrivare alla villa di un fetido spacciatore di droga che dovrete convincere con le cattive che col "Godfaser" appunto non si scherza (aaaah!!!); fatto anche questo, vi troverete miracolosamente negli anni '70, tra i popolati moli di una darsena privata di Miami, dove, tra pallottole e lussuosissimi yacht, avrete modo di divertirvi nell'affondare il panfilo di uno dei tanti nemici della famiglia (il nemico però lo affondate nel cemento). Finalmente, dopo tante sparatorie, sangue, budella, etc. etc., vi troverete negli anni '80 in una tranquilla cittadella americana; qui si sono riuniti tutti i capi della mafia per decidere sulla possibilità di una tregua, quando improvvisamente un gruppo di esaltati in elicottero decide di bussare alla porta di casa con un paio di M60; voi, eroi incontrastati, cecchini infallibili, tesserati del WWF e indiscussi paladini della giustizia (beh, in senso lato...) vi troverete ad affrontare gli intrusi per salvare la vita alla massa di Don: se ce la farete, riuscirete a stabilire questa sudata tregua e a diventare Boss della vostra famiglia, ma se doveste perdere... Ahi, ahi, ahi (No Alpitour?) per la mafia infatti non c'è posto per i perdenti! (E a voi che ve ne frega? Tanto siete morti!).

LUKE

Amiga

Cari lettori, ci troviamo indubbiamente di fronte al tipico gioco mancato: se dovessimo giudicare soltanto la grafica ed il sonoro, potremo dire di aver d'avanti un prodotto eccezionale, ma purtroppo vi basterà prendere in mano il joystick per capire come stanno veramente le cose; infatti il controllo sul vostro personaggio è a dir poco peccaminoso: è praticamente impossibile evitare certi colpi ed è alquanto scomodo colpire i nemici a causa del cattivo sistema di movimento e dell'incredibile lentezza con cui muovete il panzuto mafioso per lo schermo. Di conseguenza il gioco si trasforma in un massacro unico e casuale, in una specie di "Padrocop" per intenderci, in cui difficilmente distinguerete i buoni dai cattivi, in cui i pochi nemici eliminati li avrete uccisi per un colpo di fortuna e, come tocco tragico, in cui le povere vittime saranno sempre e solo le donne con le carrozzine (La carrozzina... Il montaggio analogico... L'occhio della madre...): se almeno si potesse sparare alle rondini...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
78%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GEOWORKS

ENSEMBLE™

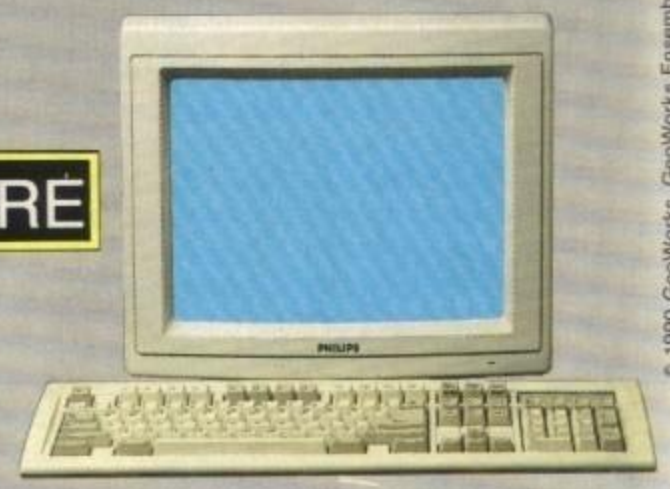
A GRAPHICAL ENVIRONMENT AND PRODUCTIVITY APPLICATIONS

L. 299.000
Iva inclusa

PER SCRIVERE

PER DISEGNARE

PER ARCHIVIARE



**Veloce, facile da usare,
alla portata di tutti:
principianti ed esperti.**

Funziona su tutti i PC, nessuno escluso.

1990
- FINALIST -
PC Magazine Award
for Technical Excellence
OPERATING ENVIRONMENTS
GeoWorks Ensemble
GeoWorks

PC Computing
MVP
MOST VALUABLE PRODUCT

BEST of COMDEX
BYTEWEEK
Best Software Award
FALL 1990

GEOWORKS

PC line
LEADER

Per ulteriori informazioni rivolgersi a: LEADER PC LINE
Via G. Mazzini, 12 21020 Casciago (Va) Tel. 0332/228050

© 1990 GeoWorks, GeoWorks Ensemble, GeoWrite, GeoDex, GeoPlanner, GeoManager sono trademark della GeoWorks Inc.
Dutch and Dutch Foto Lavit

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS per Amiga L. 49.900, Atari St, Pc L. 49.900

Riconobbi immediatamente l'inconfondibile sagoma che avanzava goffamente nella nostra direzione, l'eco del loro buffo urlo di battaglia già si levava in lontananza mentre una moltitudine di ordinatissimi Lemmings stava per inondare nuovamente i nostri monitor, come ci saremmo salvati questa volta?

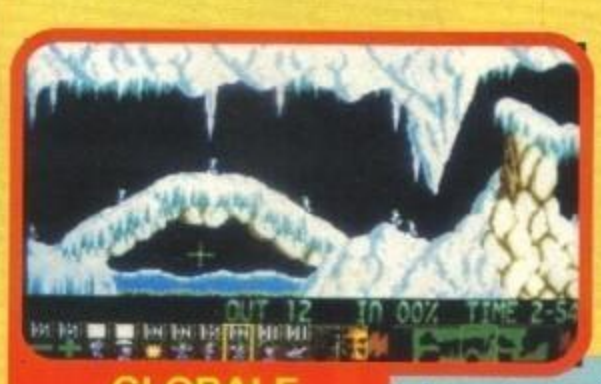
GAMES machine

STAR PLAYER

OH NO! MORE

Lemmings™

Rieccoli dunque qui con noi; e anche questa volta sono tanti, tantissimi, non si fermano mai davanti a nulla, avanzano irrefrenabilmente fino a quando l'impatto con un ostacolo non gli suggerisce d'invertire la direzione del loro moto perpetuo, oppure fino ad un'ingloriosa scomparsa dalla scena che gli vedrà comunque nuovamente protagonisti di una processione che non sembra avere fine, tutto questo procedendo rigorosamente in fila indiana come uno sterminato drappello d'ingeniosi giapponesini in cerca di una soluzione definitiva al loro problema vitale. Problema che gli costringe a muoversi in continuazione, da un'ambientazione all'altra cercando di mettere oculatamente a frutto ognuna delle loro abilità caratteristiche messe a punto in anni di dura lotta per la sopravvivenza... Detto questo non mi sembra comunque il caso di approfondire ulteriormente una simile descrizione di un gioco che è ormai diventato un vero e proprio fenomeno sociale, vediamo invece cosa ne pensa la gente comune: "Mi scusi signora, lei cambierebbe questi due fustini di normale detersivo con il suo di Lemmings? Per carità, li metto tutti giorni nella lavatrice e tornano sempre fuori più morbidi e colorati che mai...". "Lemmings, e sei protagonista...". "Io non ho mai provato Lemmings... Eppure l'Uomo del TGM ha detto di sì, bah?". "Lo sapevate che i Lemmings non hanno mai avuto carie in vita loro? E' ovvio, sono consigliati dall'associazione medici dentisti italiani". "I Lemmings cominciano presto, finiscono tardi, ma di solito non puliscono il water...". "Lemmings, per l'uomo che non deve chiedere mai... (lo si sente arrivare in lontananza)". "Le caramelle balsamiche Lemmings si sentono nella gola e anche nel naso... Leggere attentamente le avvertenze e le modalità d'uso... Non è un medicinale, non può indurre sonnolenza"."O vai in Lemmings o vai in bianco!" (Anche se vi devo doverosamente avvisare come in entrambi i casi sarà questo il colore delle vostre notti.. insonni!). MAX



GLOBALE

94%

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

Amiga

Credo siano state sufficienti un paio di partite a Lemmings per mettere tutti quanti d'accordo sul fatto che Lemmings fosse effettivamente il gioco più geniale dell'anno, uno di quei prodotti destinati poi a fare epoca, panorama, espresso e soprattutto tendenza... Uno di quei giochi che una volta assunti a ruolo di stelle più luminose del firmamento videoludico continuerebbero a splendere di luce propria per parecchi lustri, ma visto che come insegnano anche le più banali politiche commerciali una cosa che funziona talmente bene non deve essere mai assolutamente abbandonata (fino a spremerla fino in fondo con un atteggiamento consumistico tipicamente contemporaneo) ecco il primo di un'immancabile serie di sviluppi che i nostri simpaticissimi Lemmings non avrebbero potuto non affrontare. Senza sbottonarci infatti troppo per quanto riguarda un papabile seguito ufficiale ecco il primo (sarà l'unico?) data-disk (è comunque disponibile anche una versione "autonoma") contente una nuova carrellata di divertentissimi livelli (tanti quanti il programma originale) che vi dovrebbero tenere impegnati molto a lungo. Trattandosi di un semplice disco aggiuntivo non m'è sembrato il caso di calcare troppo la mano nel voto, ma in ogni caso rimane un gioco dal quale non credo sia possibile e giusto prescindere, imperdibile!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POSSIEDI UN AMIGA? ASSOCIATI AL CLUB DEI VIDEOGIOCHI ORIGINALI

cod. 008

L. ~~29.000~~ L. 9.000

cod. 48

L. ~~29.000~~ L. 6.000

cod. 006

L. ~~29.000~~ L. 6.000

cod. 65

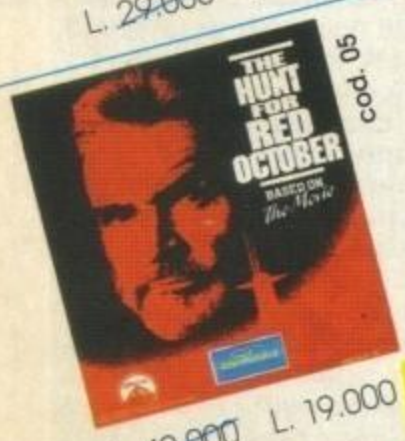
L. ~~29.000~~ L. 6.000

cod. 64

L. ~~39.000~~ L. 12.000

cod. 12

L. ~~29.000~~ L. 6.000



cod. 05

L. ~~49.000~~ L. 19.000

SUPER GIOCHI A PARTIRE DA L. 6.000 L'UNO!

FUN CLUB® Amiga

cod. 61

cod. 15

L. ~~39.000~~

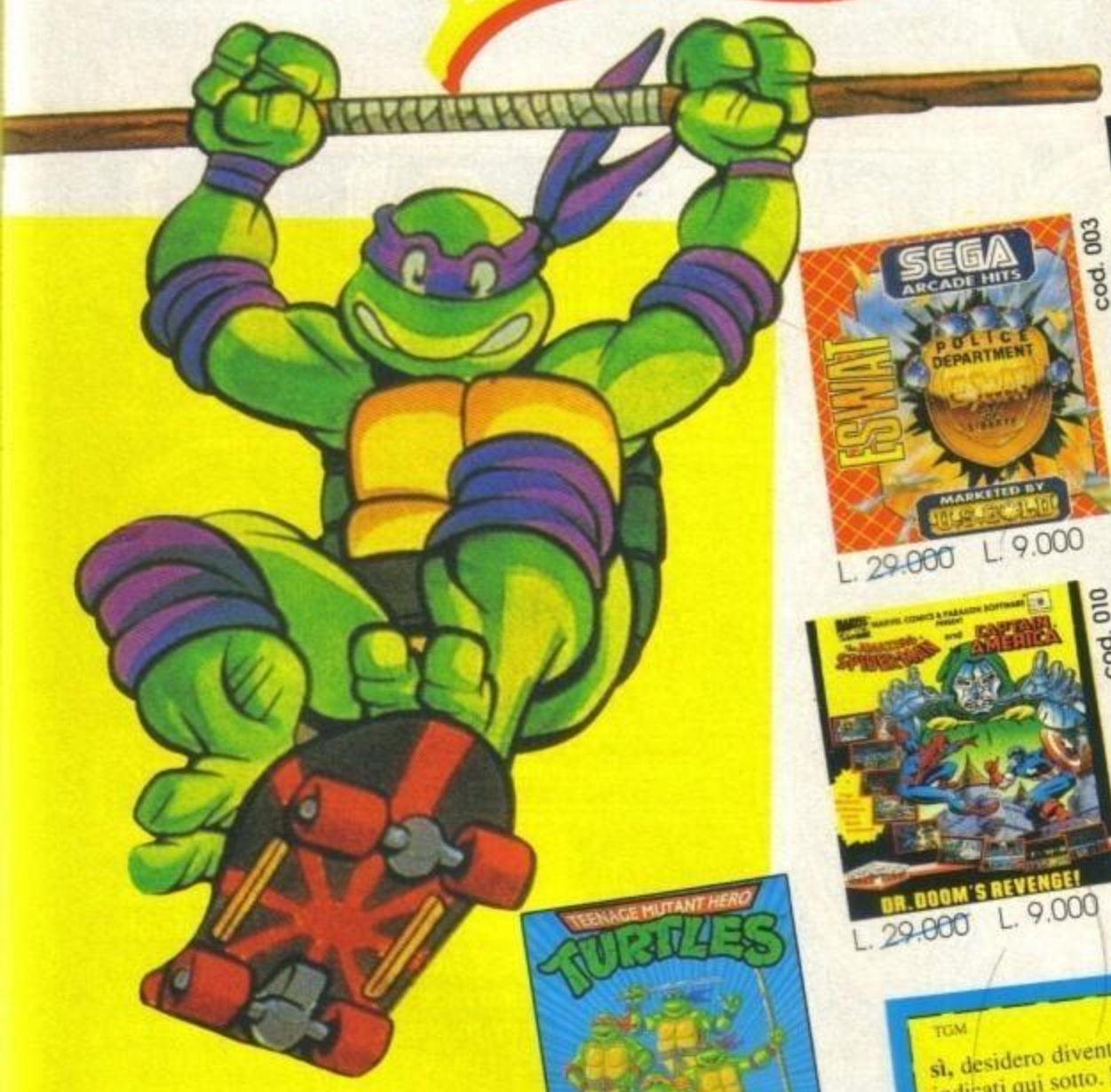
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRATIS!

AD OGNI NUOVO SOCIO UN SIMPATICO **REGALO!**



cod. 17

L. ~~29.000~~ L. 9.000

cod. 001

L. ~~29.000~~ L. 6.000

cod. 002

L. ~~29.000~~ L. 9.000

cod. 004

L. ~~29.000~~ L. 6.000

cod. 009

L. ~~49.000~~ L. 19.000

cod. 013

L. ~~49.000~~ L. 12.000

cod. 003

L. ~~29.000~~ L. 9.000

cod. 014

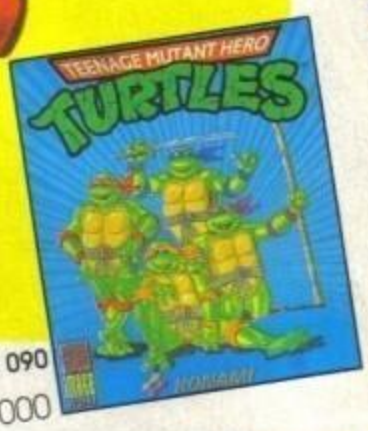
L. ~~59.000~~ L. 25.000

cod. 016

L. ~~29.000~~ L. 6.000

cod. 010

L. ~~29.000~~ L. 9.000



cod. 090

L. ~~29.900~~ L. 9.000

FUN CLUB offre ai suoi soci l'opportunità di acquistare e ricevere a casa i migliori videogiochi di tutti i tempi e i più recenti successi. Una vasta scelta tra giochi di azione, simulazione, cain - op, avventura, sport, strategia, fantasy... tutti rigorosamente originalie corredati da istruzioni dettagliate.
PREZZI VANTAGGIOSI con sconti a partire dal 20% fino al 50% e più.
UNA GRANDE OFFERTA riservata ai nuovi soci. **3** videogiochi a scelta illustrati in questa pagina a prezzi incredibili.
ECCO COSA DEVI FARE, compila, ritaglia e spedisci il coupon a fianco: riceverai gratuitamente, ogni 8 settimane, il catalogo che contiene titoli selezionati da un gruppo di esperti con dettagliate notizie ed informazioni per guidarti nella scelta dei tuoi videogiochi preferiti.
Ogni due mesi il club ti propone il **IL BEST SELLER** scelto da noi. Se desideri riceverlo non devi fare assolutamente nulla, ti viene inviato automaticamente. Se invece vuoi ricevere un gioco diverso basterà comunicarlo al Club (anche per fax o telefono) entro la data indicata sul modulo d'ordine allegato al catalogo.
Il Club ti chiede solo **UN PICCOLO IMPEGNO**, l'acquisto di 1 o più videogiochi a catalogo, per un valore minimo di 29.000 (+L. 3.500 di contributo spedizione) ogni due mesi. Ogni anno l'abbonamento ti sarà rinnovato gratuitamente. Per disdirlo non dovrai fare altro che comunicarcelo per raccomandato entro due mesi dalla data di scadenza.

CADARIO

TGM

MODULO DI ASSOCIAZIONE

Sì, desidero diventare Socio del FUN CLUB e ricevere i videogiochi da me indicati qui sotto. Ho preso visione delle condizioni d'adesione e dei vantaggi che mi garantisce **Fun Club**. Dichiaro di accettare espressamente l'invio bimestrale automatico del gioco denominato "best seller" o di effettuare un acquisto minimo di L. 29.000 (+ L. 3.500 spese di spedizione)

Indico in questi spazi i numeri di codice dei videogiochi da me scelti ____/ ____/ ____/

Codice del titolo che mi sarà inviato qualora uno dei videogiochi risultasse esaurito ____/

Pagherò in contrassegno al ricevimento della merce

Cognome _____ Nome _____

Via _____ CAP _____

Località _____ Prov. _____

Tel. _____/_____ Data _____

Firma _____
(di un genitore se minorenne)

Età _____ Professione _____

Compila, ritaglia spedisci a:
FUN CLUB. VIA S. VITO SILVESTRO, 60 - 21100 VARESE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DELPHINE SOFTWARE per Amiga L. 69.900

Il giovane e geniale professore, protagonista assoluto della vicenda, arriva tranquillo come ogni giorno al laboratorio segreto per il suo lavoro quotidiano: non sa ancora che questa non sarà una giornata di tutto riposo (il giovane caporedattore arriva tranquillo in redazione al termine delle meritate vacanze, ha poco più di cinque giorni per finire il numero e non sa ancora che la cartella "TGM Febbraio" è desolatamente deserta: non saranno delle giornate di tutto riposo, ndMax).

Dice già tutto il titolo: é veramente un gioco dell'altro mondo!!!

ANOTHER WORLD

GAMES machine

TOP SCORE

Sembrava una giornata come tante altre: il nostro eroe "parcheggia" la sua Ferrari nel cortile, scende dalla vettura, digita il suo codice personale sul tastierino numerico e viene riconosciuto dal computer che ne fa lo scan dell'intera persona. Si accende l'ascensore, un breve corridoio, prima di ritrovarlo seduto al suo computer alle prese con un bizzarro mouse tridimensionale, tutto questo mentre si apre una lattina (Coca o Bud?), la sorseggia, accingendosi, sempre con la massima tranquillità, a simulare un'esperienza al ciclotrone sul suo potente elaboratore. Nel frattempo fuori si è abbattuto un feroce temporale nella zona dell'istituto ed un fulmine colpisce lo stesso (ma è mai possibile che in un laboratorio di fisica nucleare ignorino che Franklin ha inventato il parafulmine?)(una seconda ipotesi mi fa invece ritenere che i lampi e tuoni siano una chiara testimonianza di come stiano effettivamente andando le cose, comunque poco importa...). Potrebbe non succedere nulla, oppure scoppiare un incendio, invece no: per il nostro divertimento personale il fulmine penetra nei circuiti e proietta il nostro amico in un' altra dimensione: ANOTHER WORLD!

Da questo momento in poi ogni schermo presenta un problema differente da risolvere, non tanto dal nostro intraprendente professore (più che mai deciso di tornare a casa, vivo!), quanto invece da noi, ai quali l'imperscrutabile sorte ha affidato le sue residue speranze di salvezza.

Per tutta la prima parte di questo primo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

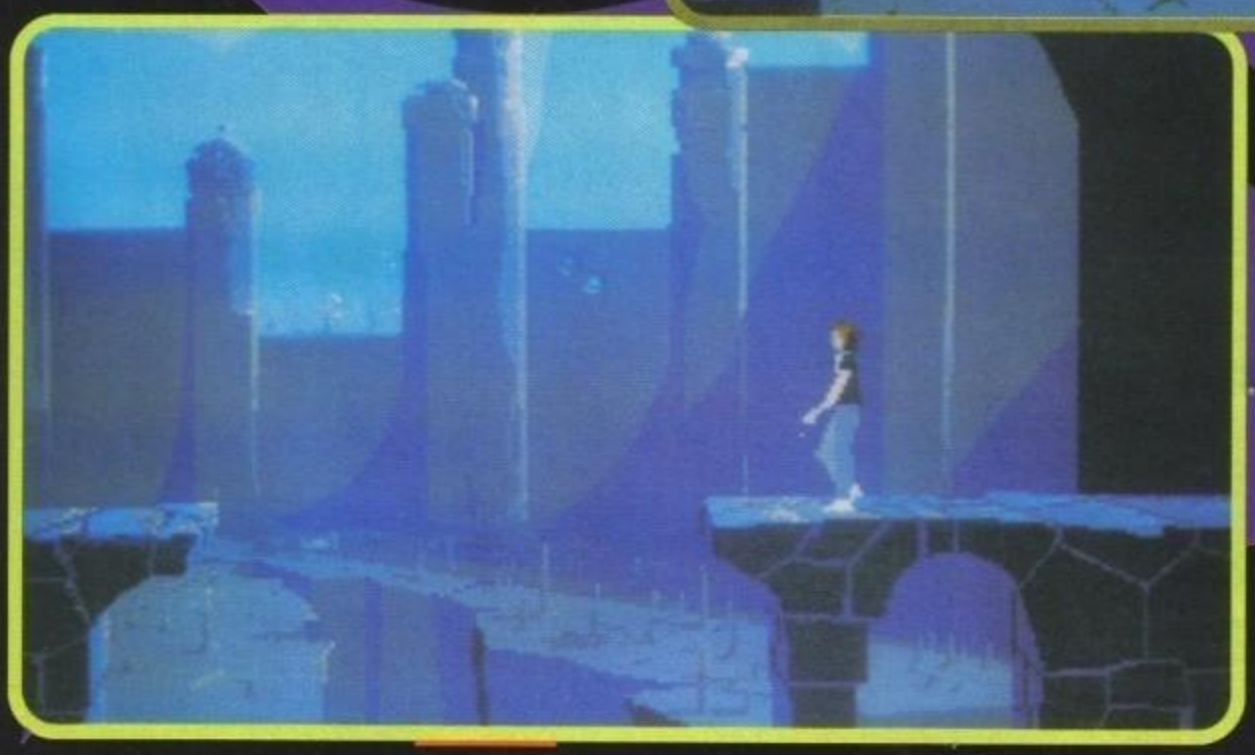
Amiga

La Delphine, casa d'oltralpe, ci ha abituato a prodotti di grande qualità: dal mitico Future Wars, al più recente Cruise For A Corpse (dal quale è stata sfruttata la grafica poligonale a frattali, vi dico anzi che la sequenza finale di CFAC sembra per certi versi ricollegarsi direttamente con quella iniziale di AW, come tecnica s'intende), passando per l'eccellente Operation Stealth. E anche in questo caso devo dire che ha fatto proprio centro! Cominciamo col dire che non si troveranno in crisi coloro che non sanno le lingue straniere, poiché questa è un'avventura che pur definendosi tale a tutti gli effetti, risulta essere intieramente giocata. Del resto non si può sempre sparacchiare, picchiare, saltellare e fare milioni di punti: qui non c'è punteggio e, se pure occorre sparare, questo non è fine a sé stesso, ma solo per la risoluzione del gioco. Continuando a parlare di gioco mi sembra però di non rendere bene l'idea, Another World è un esemplare di programma assolutamente atipico, rivoluzionario, unico e ci auguriamo non irripetibile; la grafica interamente poligonale gli conferisce un aspetto per certi versi curioso, ma la versatilità con la quale questa si adatta ad improvvisi cambi di prospettiva e tutta una lunga serie di straordinari effetti visivi è assolutamente strepitosa. La trama è poi ottimamente congeniata, difficile al punto giusto (sempre piuttosto intuitiva) e soprattutto estremamente affascinante, un'avventura che una volta cominciata difficilmente si trova la forza di abbandonare... Dall'autore di Future Wars un altro capolavoro destinato a far certamente parlare ancora di sé, speriamo con un futuro seguito...

livello la nostra unica arma sarà comunque la fuga. Anche se a dire il vero l'atterraggio in questo nuovo mondo avviene dall'interno di una piscina, dalla quale non è però così difficile uscire. I veri problemi si presentano da questo momento in poi... Dapprima un nugolo di vermi velenosi: e va bene, basta schiacciarli tutti (anche se v'assicuro che vale la pena, almeno una volta, sperimentare il loro letale veleno... la prima di un'interminabile serie d'incredibili animazioni); ma la pantera? Per questa volta ve lo dico, ma che non si ripeta... quando vi compare la bestia davanti, correte a sinistra fino alla liana, aggrappatevici ed atterrate a destra della pantera, quindi scappate nella stessa direzione finché comparirà un alieno che la ucciderà. Unico inconveniente è che lo stesso individuo se la prenderà poi col vostro protetto che, dopo essere stato stordito, si sveglierà in una gabbia sospesa insieme ad un prigioniero alieno che comunque, da questo momento in poi, diventerà suo e vostro prezioso alleato. Evasi dalla gabbia (e qui sarò impietoso, senza dirvi come fare, anche perché non è difficile) potete conquistare la vostra arma. Questa particolare pistola al laser può essere usata in tre modi: a colpo singolo con cui potete eliminare i nemici; prolungando un po' di più la pressione otterrete la formazione di una barriera protettiva contro le revolverate

nemiche; oppure con una pressione ancora più lunga otterrete un raggio che è in grado di demolire pareti o diaframmi di pietra. Proseguendo nel vostro viaggio dovrete affrontare percorsi sotterranei, superare cascate, guardarvi dai guardiani nemici che sono alla vostra caccia decisi a

GLOBALE
95%
TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:



vendicare i compagni caduti, superare trabocchetti irti di rocce aguzze ed altre simili amenità fino alla soluzione finale del vostro problema. Cosa volete di più dal vostro recensore? Ancora qualche piccolo aiuto? OK, visto che è ancora fresco il clima natalizio...

Ma non vi aiuterò nella soluzione: solo qualche consiglio marginale. Innanzitutto per correre occorre tenere premuto il pulsante di fuoco mentre si porta la leva del joystick nella direzione in cui si vuole andare; vi dico che con i tasti funzione potete inserire il "cinemascope" oppure l'alta definizione e aggiungo poi che non è possibile salvare la situazione, ma non è nemmeno necessario ricominciare ogni volta da capo, poiché vi verranno segnalati man mano dei codici ogni volta che superate un livello. Quando volete riprendere il gioco potrete usare questi codici, ne volete sapere qualche d'uno... Sì? Mi dispiace, ma questo è compito di Max, niente paura però ne riparliamo probabilmente già nel prossimo numero...

Marco Ernst

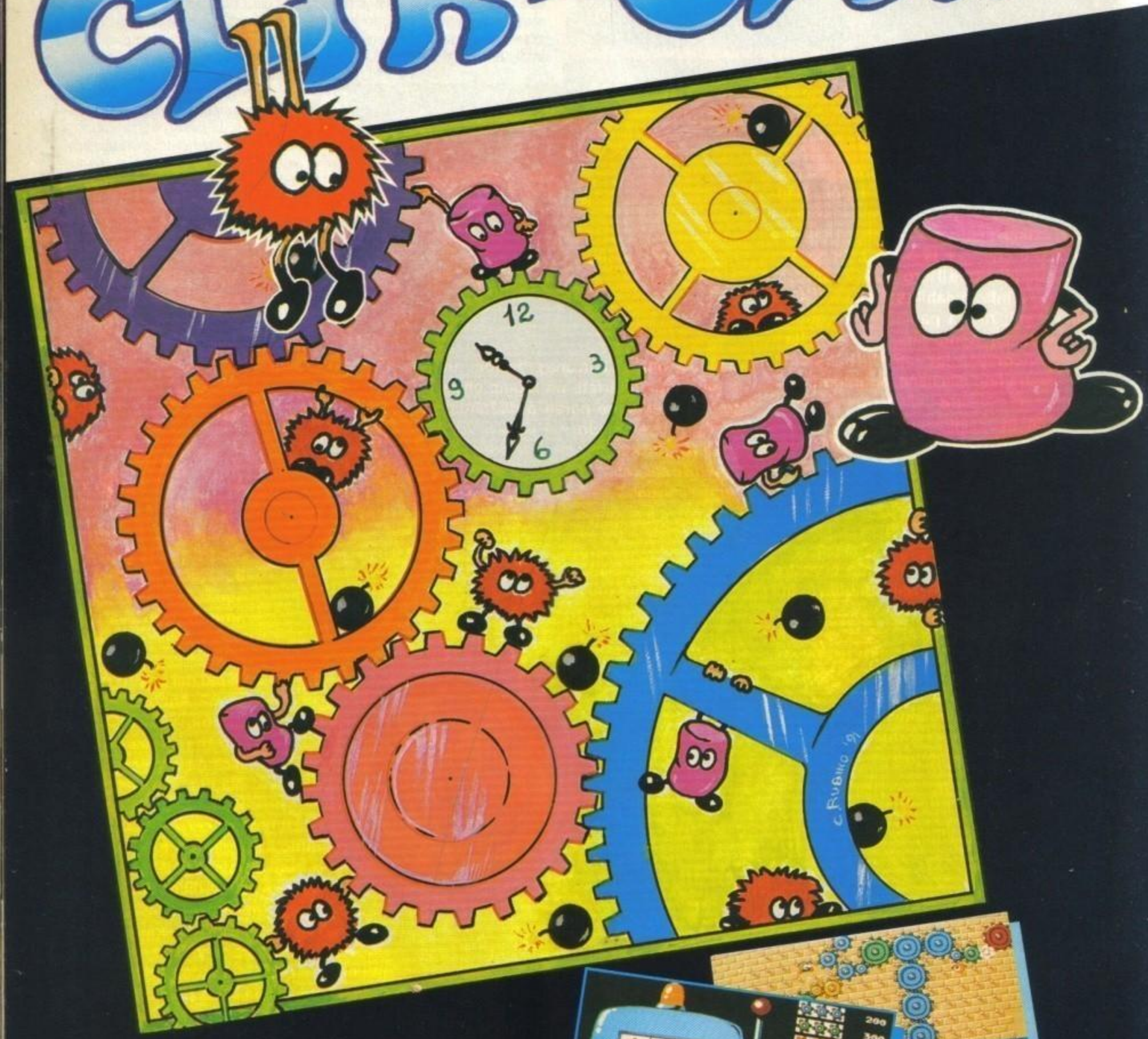
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DISPONIBILE PER
C64, AMIGA e PC

CLIK-CLAK®



- Innumerevoli schermate di divertimento garantito distribuite in un'infinità di originalissimi livelli
- Spassosissima sezione bonus per rifornirsi di accessori
- Grafica e sonoro insuperabili

LEADER
DISTRIBUZIONE

IDEA®

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

READYSOFT per Amiga L. 79.900

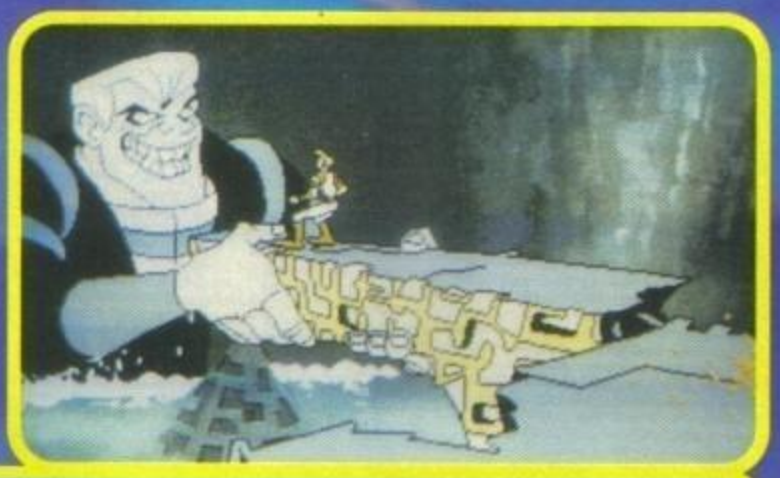
SPACE ACE II: BORF'S REVENGE™

Quei mattacchioni della Readysoft hanno pensato bene di fare in modo che Borf ridiventasse adulto per poter fare questo seguito di Space Ace che in realtà è solo un modo per utilizzare delle scene che avevate visto sul coin-op e che non erano state utilizzate sul primo. La simulazione laser su computer continua.

Qui comincia male. Proprio mentre Dexter stava scappando con la sua amata Kimberly, Borf viene aiutato dai suoi gattoni feroci a riprendere le sue sembianze adulte e, tornato grande, non perde certo le sue voglie, decidendo così di rirapire la rossa ragazza di Dexter. Questa volta però la Readysoft ha peccato di fretta e velocità. Ve lo dice un mega appassionato di giochi laser, uno che li giocherebbe anche morente, uno che quando ha visto Dragon's Lair su Amiga si è messo a piangere dalla commozione (soprattutto perché il disco numero due non si caricava!!!). Space Ace due replica tutte le caratteristiche del primo, ma resta troppo spezzato. La scena si blocca molte volte, le azioni sono brevi e le mosse molto complicate. Per chi non sapesse in cosa consiste questo genere di giochi, ricorderò che si tratta di cartoni animati nelle quali il giocatore, a momenti precisi del gioco, deve indicare una direzione dove andare o una mossa da fare (che può essere l'uso della pistola nel caso di questo Space Ace, o quello della spada nel caso di Dragon's Lair).

Chi hai giocato in sala giochi Space Ace ricorderà che in momenti precisi del gioco appariva la scritta ENERGIZE e, se si premeva il tasto in quel momento, Dexter tornava adulto e la scena da risolvere cambiava. In questo seguito per computer potrete fare la stessa cosa (ma sarete obbligati, non potrete scegliere), nel senso che se premete il tasto di fuoco, Dexter potrebbe non usare la pistola ma bensì diventare grande e grosso. Un'idea che aveva senso nel coin-op (perché vi permetteva di giocare scene completamente diverse, aumentando la longevità) ma che qui proprio non significa un granché. In più alcune mosse sono appiccicate e molte non rispondono alla logica. Se Dexter deve entrare in un buco a sinistra, non capisco perché la mossa giusta sia quella di andare a destra! Insomma, sono rimasto deluso questa volta, e pur ammettendo la gran tecnica del gioco che ormai la Readysoft ha messo a punto alla perfezione, Space Ace II resta probabilmente il peggiore di tutta la serie (Dragon's Lair, Dragon's Lair Escape From Singe's Castle, Dragon's Lair II Time Warp, Space Ace). Peccato Dexter, mi consolerò con il vero gioco laser (avete letto l'articolo?).

Stefano Gallarini



Amiga

Mi piange il cuore a dover dare un punteggio così basso a Space Ace II, ma non avevo altra scelta. Pur restando un ottimo prodotto tecnico, a livello di animazione e sonoro, questo secondo appuntamento con Dexter, Borf e Kimberly resta molto spezzettato e poco intuitivo, difficile e poco gratificante. Si poteva fare di meglio perché le scene rappresentate in questa seconda parte sono molto belle (il gigante, per esempio, se non fosse così spezzato sarebbe una gran bella scena, forse la più bella dopo il re ranocchio di Dragon's Lair).

Insomma, se siete fanatici di questo genere di giochi completate pure la vostra collezione, ma per chi si accinge per la prima volta, meglio puntare su Escape From Singe's Castle o Space Ace I.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOMAHAWK per PC L. 69.900, Atari St L. 59.900, Amiga L. 59.900

FASCIN

E' storia nota che anche i monitor possano scottare, un po' perché i giochini piccanti sull'hard disk redazional

Veramente quest'avventura ha luogo a Miami, ma è difficile immaginare una località meno assolata. Tra la gente del posto è arrivata una focosa brunetta dalla pelle color caffelatte, una certa Doralice May. Oltre a essere una bomba sexy più o meno del calibro di Elvira, svolge una professione almeno altrettanto eccitante, quella di pilota di linea (e già il famoso esperto donnaiolo che a tempo perso dirige TGM sta iniziando a cercare un biglietto aereo per Miami)(sfotti, sfotti... NdMax). La nostra bimba è stata coinvolta in questa missione per puro caso: aveva accettato l'invito di una torrida seratina a Miami da un bellone suo amico. Fin qui nulla di strano, ma gli ingranaggi del Caso si sono messi in moto, mettendo nelle braccia della nostra rovente cioccolatina un fresco cadavere. Ma si sa che i cadaveri sono duri a morire (!), per cui Doralice seppe almeno chi era il fu, che cosa stava facendo, e la combinazione della sua valigetta. Naturalmente questa combinazione era AARGH, facendo un po' il verso all'12345 di Balle spaziali (che non mi stancherò mai di citare). Oltre a questa edificante informazione, Doralice seppe che il viso pallido doveva consegnare una preziosissima fialetta a un certo laboratorio in quel di Miami, e così inizia la vostra/sua avventura.

L'ambiente di gioco è ancora una volta da mouse. Con il compiacente sorcetto controllate un cursore, che - come un fedele cagnolino - replica sul video i movimenti delle vostre mani (attento a quello che fai, caro Willy! NdMax). A seconda della posizione del cursore e del tasto usato potrete compiere tutte le azioni utili, e fin qui nulla di nuovo. La prima videata del gioco vi mostra che invece le novità esistono, almeno nella grafica: tutte le immagini sono ricavate dentro un profilo, e il primo è ovviamente quello del viso di Doralice. Lo stile delle immagini è figurativo (niente grafica pop-deformata come in Larry 5), con i 256 colori della scheda VGA/MCGA che ammiccano come ormai è sempre più consueto. Il vostro scopo è portare la nostra pilota in un'avventura che sembra pensata addosso al talento multiforme e sensuale di James Bond: come sensualità la nostra eroina ha infatti ben poco da invidiare alla creatura di Ian Fleming (nella sua trasposizione cinematografica), ma il suo valore come spia è tutto da dimostrare. E' qui che le vostre doti di avventuriero entrano in gioco, visto che dovrete agire in un mondo di spie utilizzando le armi del vostro cervello, oltre a qualche oggettino tipicamente femminile (non vi anticipo nulla, chiaro?). E devo proprio aggiungere che Fascination è fasciata un po' dappertutto da sfumature sexy, affioranti dalla scenetta della doccia, dai titoli deliziosamente allusivi di tutti i libri che troverete, e perfino da un completo scheletro maschile su cui potrete eseguire una certa manipolazione (e qui mi fermo, chi so io dovrebbe essere ormai convinto...)(di cosa?). Anche l'ambientazione partecipa in questo senso, visto che si inizia in una torrida Miami, passando attraverso un negozi di biancheria intima e un localino a luci colorate - per non dire altro - in un distretto "vietato ai minori". Aggiungo che i videoallupati che non devono chiedere (basta) mai, forse resteranno un po' delusi, perché la vena sessuale del gioco è appunto limitata, ma si suppone che questo sia un gioco adatto a tutti, no?

Per quel che riguarda l'antefatto posso dirvi tutto quello che volete (tanto non so quasi nulla): la fialetta che mise in moto questa avventura contiene una psicodroga realizzata da un magnate della ricerca farmaceutica. In piccole quantità

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NATION

po' per l'uso intensivo che ne facciamo in redazione, un e non mancano mai, ma soprattutto perché sono spesso

avrebbe effetti largamente positivi, ma presa in dosi più gonfiate si comporterebbe come un afrodisiaco di rara efficacia (ed ecco una nuova arma per il nostro caporedattore, sempre alla tenace ricerca di esorbitanti attributi femminili)(bravo, bravo, continua pure a fare lo spiritosone che nel commento ti sistemo io...). Questa notiziola si sparse un po' troppo: un fiero nemico del nostro magnate, venuto a conoscenza di questo "effetto collaterale", decise di rubare la fialetta per destinarla ad usi che avrete ben intuito, ma fu battuto sul tempo da un corriere che aveva l'incarico di portarla a Miami. Questo corriere però aveva un pessimo medico curante, e la sua salute dichiarò sciopero proprio sull'aereo di cui la nostra bronzea Doralice era pilota. E qui vi trovate nei suoi stessi guai, anche se accompagnati dalla lussuosa carrozzeria della nostra brunetta! W.B.

PC

La variopinta e attraente veste grafica è senz'altro un primario fattore di interesse, a cui aggiungerei volentieri la concisione del pilotaggio via mouse. Ma attenti: ho detto "aggiungerei"; mi riferisco specialmente alla carenza di spiegazioni da parte di gioco e manuale, che all'inizio mi ha frustrato parecchio. Non è possibile infatti prendere certi oggetti, ma il gioco non si disturba nemmeno a dirvelo: mi ci sono voluti un bel po' di tentativi (e non poca rabbia) prima di capirlo (per forza, non puoi mica prenderlo quello che volevi tu... NdMax). Dalla parte della grafica è invece obbligatorio citare la lunga, splendida sequenza introduttiva animata, tutta in grafica digitalizzata. Per il resto è un'avventura che come mole e livello di difficoltà è in linea con i prodotti Sierra: circa 4,5 Mb su disco rigido per un gioco abbastanza facile e quindi adatto a tutti i novizi, ma chi si è fatto i calli con certi "mostri" della Infocom potrebbe trovarla puerile. Da sottolineare che quest'avventura è stata tradotta in italiano, e anche abbastanza bene. Sentirci chiamare col "lei" da un videogioco potrà suonare strano, ma dopotutto chi è la razza padrona?

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
89%

Amiga

Lo sviluppo del gioco è logicamente il medesimo, la grafica risulta però leggermente di minor impatto per via del minor numero di colori sullo schermo.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
88%

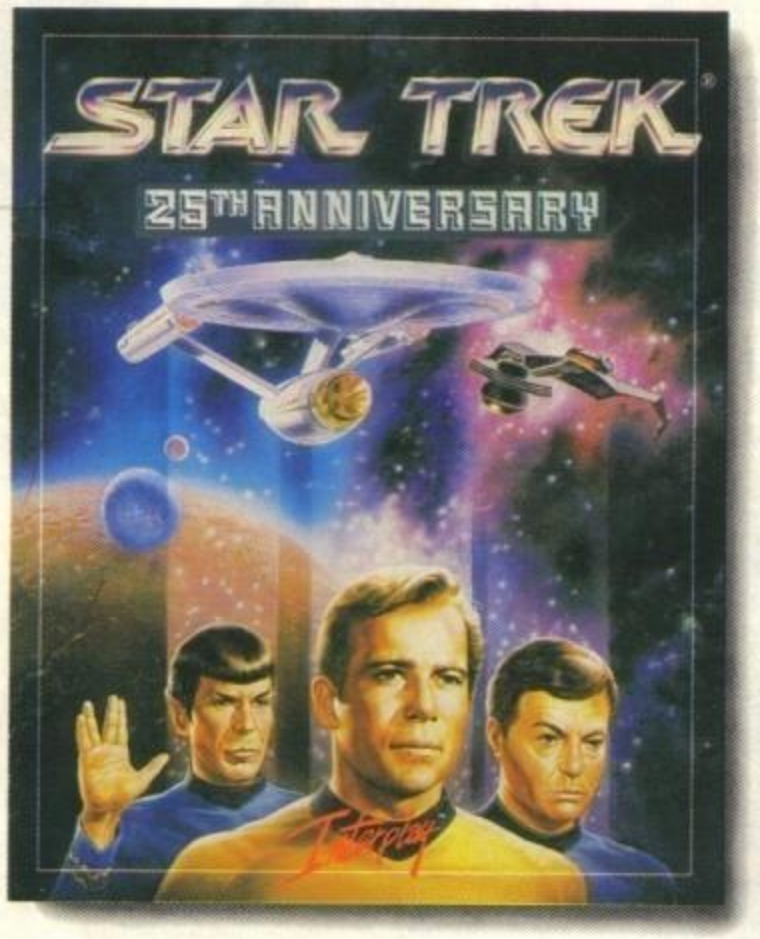
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VIAGGIO CONTINUA!

STAR TREK: 25th Anniversary™.



Allaccia le cinture, metti il sedile in posizione eretta ed accantona tutti gli altri giochi per computer. Stai per pilotare una Nave Stellare della Federazione, diretta all'esplorazione di nuovi mondi e di nuove civiltà, attraverso l'ultima frontiera.

STAR TREK: 25th Anniversary combina un simulatore di volo spaziale 3D con una grande varietà di avventure stile gioco di ruolo, per creare un avvincente gioco di esplorazione galattica.

Vestirai i panni di James T. Kirk e farai l'entusiasmante esperienza di condurre la U.S.S. Enterprise™ usando i nuovi e stupefacenti modelli grafici digitalizzati della Interplay. Avrai il controllo dei siluri fotonici, degli scudi protettivi, delle comunicazioni e della guida iperspaziale in maniera talmente realistica che ti verrà il mal d'aria!

Analizza ed esplora centinaia di mondi frattali e partecipa alle spedizioni di atterraggio inviate sul pianeta per effettuare i rilevamenti topografici e comunicare con le razze aliene. Usa il Teletrasporto per risalire a bordo dell'U.S.S. Enterprise™ e continua l'esplorazione del cosmo nella più fantastica delle avventure.

Screenshots versione MS-DOS

- *Grafica VGA a 256 colori*
- *Migliaia di scene di azioni spaziali 3D digitalizzate*
- *Comunica con dozzine di razze aliene*
- *Conduci Kirk, Spock e Bones nell'esplorazione di nuovi mondi*
- *Colonna musicale completa con effetti sonori digitalizzati tratti dalla serie e gestione delle principali schede sonore*
- *Interfaccia ad icone punta e clicca, semplice da usare*

Interplay™

Disponibile per PC

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2™

LeChuck e' tornato

... e questa volta fa sul serio

Disponibili per PC e AMIGA
Grafica VGA - 256 colori
Scheda sonora:
Ad Lib - Soundblaster - Roland
Soundmaster II
Covox
IN ITALIANO

LucasArts™
Lucasfilm™ Games

DISTRIBUZIONE ESCLUSIV

CTO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS per Amiga L. 69.900

BIRDS OF PREY

Incuranti di un clima mondiale sicuramente delicato, ma tendenzialmente pacifista, i soli videogames proseguono imperterriti l'inossidabile scontro armato fra americani e sovietici...

Tutto come prima, quindi? Il solito eroe spaccamontagne che porta a termine un'intera guerra nel nome della patria col suo fidato aereo multiruolo? Non esattamente. Stavolta la patria si è sforzata un pochino e mette a disposizione dei suoi uomini un numero di modelli aerei un po' più alto del solito: 27 per gli avieri NATO, 13 per i piloti russi. E, tanto per farvi sentire un pochettino più al sicuro ha pensato anche (la patria, sempre lei) di darvi qualche compagno di volo sufficientemente intelligente da non diventare vostro vicino di lapide (il che potrebbe anche voler dire che se ne sta bello tranquillo alla base a farsi un caffè mentre voi affrontate per l'ultima volta il nemico).
Scherzi a parte, i vostri compagni sono indipendenti e decidono da soli quando intervenire in vostro aiuto e, se li reputate di troppo potete sempre escluderli fin dall'inizio, rischiando così sicuramente di più, ma guadagnandovi maggior stima agli occhi del megamaxigenerale e qualche un discreto numero di punterelli in più, magari necessari pagnati ad un bell'avanzamento di grado).
Lo stesso tizio di cui sopra vi offre una scelta di 12 missioni diverse, più o meno tutte riconducibili al bombardamento ("tradizionale" o a sorpresa, grazie agli Stealth Bomber), al duello aereo, alla scorta di aerei alleati, o alla visitina con tanto di macchina fotografica nel suolo nemico. A tutto questo fa eccezione una missione particolare che permette di testare i limiti di un ben noto aereo sperimentale: il North American X15.
Ma torniamo un pochettino al discorso aerei. Come ho già detto ce ne sono ben 27 americani e 13 sovietici (detto questo non devo far troppi sforzi per immaginarmi la nazionalità dei programmatori, o almeno per chi parteggiano) e una banale classificazione in caccia e bombardieri sarebbe decisamente troppo riduttiva. Mi limiterò a dire che con una semplice operazione di scelta di menu è possibile sapere quali sono gli aerei più indicati per ogni singola missione. E non è tutto. Per la prima volta nella storia dei simulatori casalinghi (almeno a quanto mi

risulta) è possibile pilotare aerei ad ala variabile sfruttando appieno anche questa caratteristica che ne modifica la manovrabilità alla basse e alte velocità. E è che è davvero niente se si pensa che c'è persino un aereo a decollo verticale, artificio reso possibile semplicemente variando l'angolazione dei propulsori.
Che altro devo aggiungere? Sceglietevene uno e abbrancatene i comandi! E qui bisogna operare una piccola distinzione. Se partite da una portaerei verrete catapultati in breve tempo al di fuori di essa previa l'elementare accensione dei motori. Se invece partite da terra la procedura di decollo è un filo più laboriosa, nel senso che dovete portarvi prima dall'hangar sulla pista manovrando il carrello coi tasti appositi (strano ma vero: non è possibile farlo con

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

joystick o mouse), per poi accelerare come al consueto.
E una volta in aria scoprirete subito una cosa: il bersaglio, sia esso terrestre o aereo, è sempre lontanuccio da voi. Nessun problema! Basta selezionare la dettagliata mappa vettoriale che fa vedere in tempo reale le posizioni di tutti gli aerei, radar e installazioni varie e settare dei waypoint adeguati. La seconda parte del giochetto consiste nell'attivare l'autopilota in modo da compiere il viaggio in un attimo.
Per tornare indietro, poi, il trucco è esattamente lo stesso: puntate il pilota automatico sulla base e sarete allineati perfettamente con la pista e a una distanza di sicurezza.
Come ben vedete andata e ritorno non sono certo un problema (atterraggio a parte): tutto è stato semplificato per consentirvi di

concentrarvi sull'obiettivo primario, cioè un duello aereo o un bombardamento.
E volete sapere come si svolgono i duelli? Più o meno come di consueto, cioè da molto lontano grazie all'elevata portata dei missili odierni, con i nemici sempre ridotti a un puntolino salvo casi particolari come quello di mettere la visuale esterna del nemico o del missile puntato su qualche poveraccio.
In effetti i duelli a missilate non sono esattamente divertenti, ma basta esaurire tutte le armi sofisticate per trovarsi ad usare la mitragliatrice. E trovare finalmente un minimo di azione arcade.
Azione che troverete sicuramente anche in un bel bombardamento a tappeto, non fosse altro che per cercare di non mandare in stallo la carcassa del vostro velivolo e di piazzare con sufficiente precisione un regalino esplosivo sull'installazione antipaticamente designata come bersaglio numero uno dal vostro simpatico superiore.

G.B.

Amiga

Dispiace doverlo dire, ma Birds of Prey è un simulatore interessante con alcune innovazioni qua e là, ma parzialmente rovinato da una realizzazione grafica appena sufficiente. Tanto per cominciare, provate a pensare all'indubbia comodità di un pilota automatico che salta istantaneamente all'obiettivo da voi selezionato risparmiandovi lunghi e barbosi viaggi. Oppure pensate alla possibilità un pochino irrealistica, ma sicuramente interessante di spiare le visuali esterne e gli obiettivi del nemico in qualunque punto esso si trovi. O ancora la possibilità di farsi scortare da dei compagni totalmente gestiti dal computer e che vi chiedono solo di non bersagliarli per sbaglio. E come non dimenticarsi del numero incredibile di aerei da voi pilotabili: quaranta, di cui 27 americani e 13 russi (anche se poi il cruscotto è sempre lo stesso). Tutto questo (e ancora di più) è però incrinato dalla velocità del programma decisamente non eccelsa. E il che è comprensibile nel dettaglio massimo: solidi ben definiti con tanto di bombe bene in vista, ombreggiatura variabile, punti sul terreno, cielo e mare sfumati se si ha l'accortezza di bloccare la rotazione dell'asse Z in modo tale che l'orizzonte sia sempre orizzontale. Peccato che nel dettaglio minimo a scenario praticamente vuoto la velocità di gioco non subisca un'accelerata pari alle aspettative. Siamo lontani da Armour-Geddon o da F29 Retaliator, ma nonostante questo ci sono tutte le carte in regola per un prodotto di indubbio interesse che dovrebbe fare la felicità di tutti gli "aviomani" più incalliti.

GLOBALE
80%

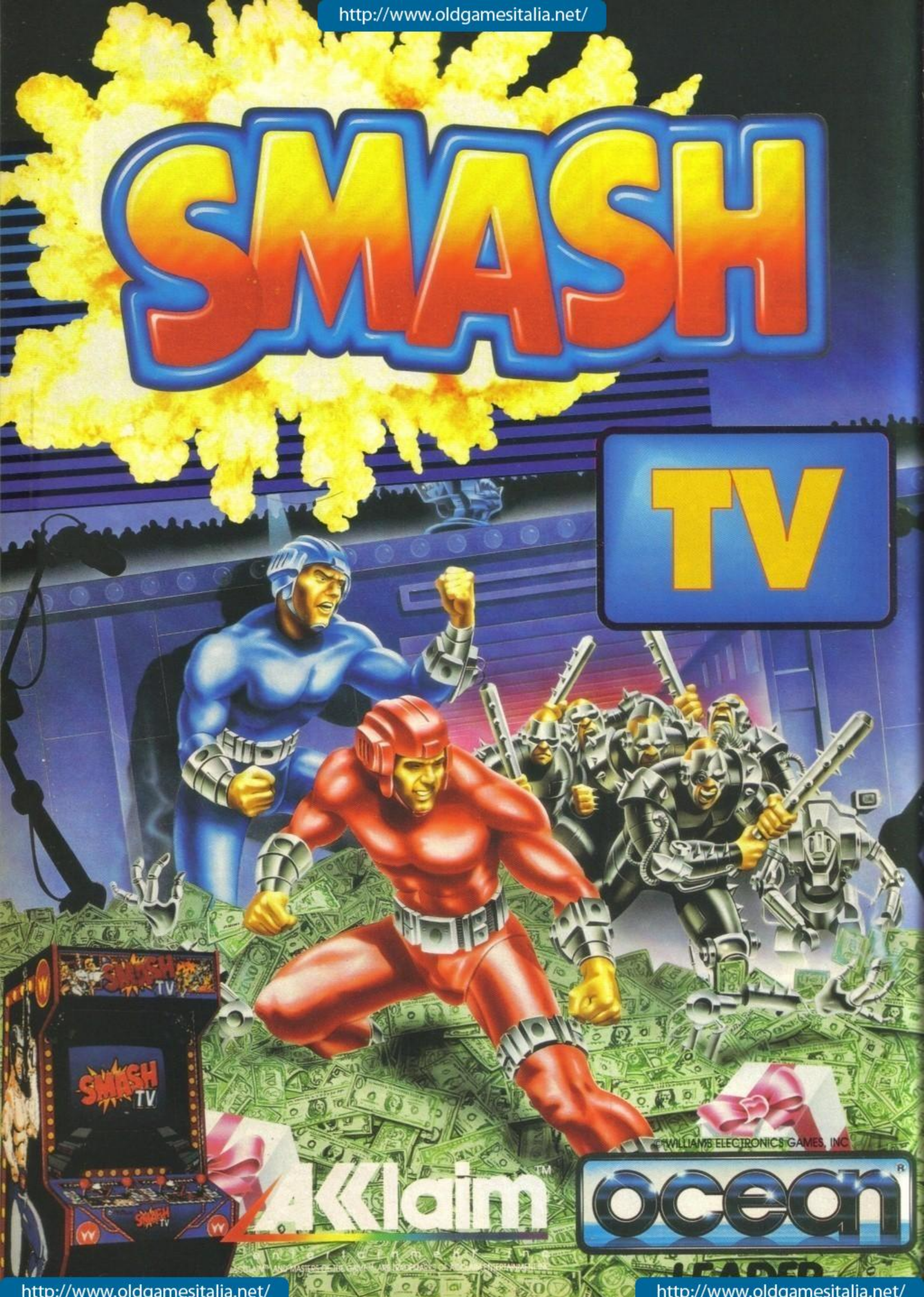
TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SMASH TV

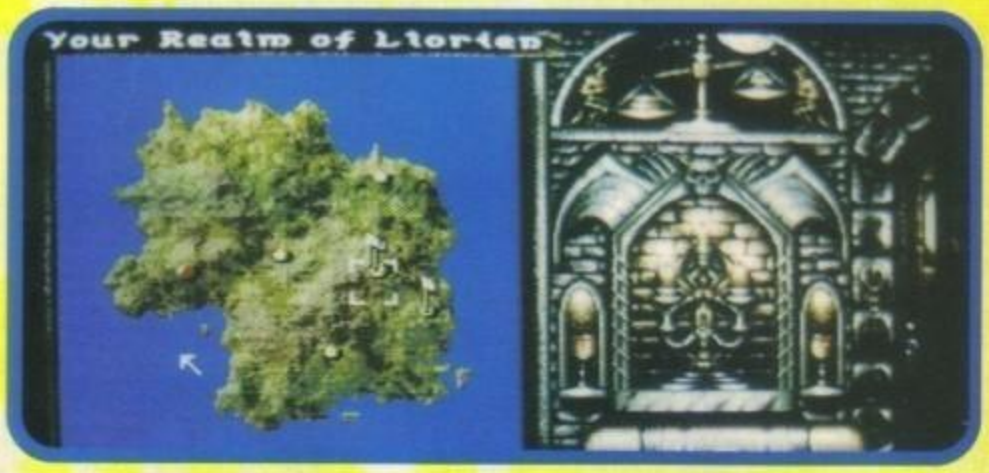


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN GAMES per Amiga, Atari St L. 69.900

Se vi siete divertiti con Populous, avete perso le notti giocando a Sim City e non avete ancora smesso di giocare a Powermonger; Realms è decisamente il gioco che fa al caso vostro.



REALMS

Quando il tempo si perdeva con l'infinito, la terra era popolata dalle più impensabili forme di vita. Folletti, Valkyrie, Draghi fiammeggianti e Orchi popolavano i territori, dove l'unica legge era quella della spada.
Molte città, unico rifugio per gli esseri umani, sorsero in questo periodo; e sfruttando l'unione della comunità tentarono di respingere i continui attacchi di queste barbare creature. Ben presto, però, ci si accorse che anche radunati in città era molto difficile riuscire a sconfiggere le forze del male, per questo si decise di costruire una capitale, dove far alloggiare un Re, o meglio, un valoroso condottiero, che dotato di grandi capacità tattiche riuscisse a governare saggiamente il regno, e organizzare allo stesso tempo un esercito in grado di sconfiggere una volta per tutte l'odiato nemico. Ma le forze oscure non erano rimaste lì a guardare, anch'esse avevano formato una capitale del male, cuore nevralgico di tutto il dominio maligno, dove venivano raccolti ed amministrati tutti i proventi delle cittadine satelliti. Il compito del Re condottiero divenne quindi quello di sconfiggere il nemico, armando un esercito in grado di contrastarlo e sbaragliarlo. Ma come fare? Governando le varie città e cercando di guadagnare abbastanza soldi per attrezzare le sue truppe con armature, scudi, spade e qualsiasi altra cosa potesse recare danno; il tutto prima di partire alla conquista del territorio nemico, assediandogli le città, radendogliele al suolo, saccheggiandole e spargendo sale sulle rovine dopo la loro conquista. La vicenda di gioco ha inizio nella furia di una notte tempestosa, quando nei panni dell'erede del grande condottiero, con le lacrime agli occhi, salutererete vostro padre, che dopo anni di cruente battaglie viene portato alla deriva verso est, sulla sua nave funeraria.
E' allora che nell'oscurità, accecati dal vostro dolore, ricevete il messaggio di Wotan, il vostro Dio, che avvolgendovi di viva energia vi accompagnerà lungo il confine tra l'eternità e la vita, donandovi visioni future e passate. E' allora che deciderete, guidati da Wotan, di far cessare lo scempio della lotta, unendo per sempre nella ferma stretta del vostro pugno di condottiero, tutte le terre conosciute. La struttura di Realms ricorda moltissimo quella di Powermonger, con lievi differenze, tendenti a Populous e Simcity. Per armare il vostro esercito, infatti, farete uso dei guadagni ricavati dalle tasse, con molta attenzione a non portare il vostro popolo alla rovina. Lungo lo svolgersi delle battaglie potrete costruire città e roccheforti, che a seconda del vostro livello economico, potranno essere costruite con mura in legno, in pietra o addirittura senza, con ovvie conseguenze. I tipi di terreno sui quali dovrete combattere sono fondamentalmente sei: La terra erbosa, levigata e ondulata, la foresta, impervia ed ostile, il deserto, caldo e pianeggiante, le lande rocciose, le terre coltivate (con relativo contadino che spara a sale), ed in ultimo le terre nevose. All'attacco!

Giovanni Papandrea

Amiga

Molto elevato il livello sonoro, tecnicamente ineccepibile, anzi forse qualche cosa in più. Buono anche il livello grafico, per quanto non al livello del sonoro.
Diciamo subito che entrambi ricordano moltissimo Populous. Sbilanciandosi un po' si potrebbe dire che il gioco appare come una sorta di misto tra PowerMonger, Populous e Sim City. Realms infatti non eccelle per originalità, prendendo l'impostazione di base dai classici precedentemente nominati. Penso che l'idea fosse comunque quella di creare un qualcosa che, sfruttando le qualità dei predecessori, riuscisse ad andare oltre, ma il risultato si mantiene nella media degli altri tre. Perdendo, forse anche, qualcosa.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
83%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN per Amiga L. 59.900

L'immancabile tie-in cinematografico mensile della Ocean è questa volta ispirato ad un film fantasma che ancora deve uscire (ma che comunque fa già ben sperare), per il momento accontentiamoci quindi del gioco (cosa che per quanto ci riguarda mi sembra più che sufficiente: siamo TGM, mica Ciak! NdMax). Leadies and gentlemen... (rullo di tamburi) Robocop 3!

Dopo l'interessante Terminator per PC ecco una seconda avventura multievento ad essere realizzata con un solidissimo 3D vettoriale. Com'è? E' bella? E' mediocre? E' brutta? Beh! Allacciatevi le cinture, mantenete la calma e continuate a leggere perché... si inizia!!! Dunque, tanto per cominciare bisogna dire che il gioco è diviso in due sezioni: la prima riprende fedelmente la trama del film (come quale film?), la cui descrizione vorrei comunque rimandarla in seguito, mentre la seconda è più propriamente arcade con ben cinque missioni da portare a termine separatamente. Cominciamo quindi dall'inizio con il primo incarico che ha come scopo quello di liberare degli ostaggi da un gruppo di terroristi che si è infiltrato in un edificio. Questa missione è caratterizzata da una visuale in prima persona, dovrete perlustrare i vari corridoi eliminando i criminali che vi si nascondono. Tutto questo avviene tramite mouse, spostando un asse verticale ed uno orizzontale che intersecati fra loro fanno da coordinate. Ogni volta che vi trovate davanti ad un killer e state puntando il mirino su di lui comparirà un check che si stringerà fino ad illuminarlo (questo grazie ad un particolare dispositivo elettronico installato su di voi), la cosa si rivelerà molto utile quando i killer vi spareranno contro proteggendosi dietro alcuni ostaggi, che ovviamente non dovreste nemmeno sfiorare. In alto a sinistra potrete invece osservare un contatore che vi segnalerà la vostra efficienza istante per istante, mentre alcon loro degli ostaggi. Ogni volta che un killer o un cyber-punk vi colpirà con un proiettile la vostra efficienza calerà di un punto (vi segnalo che per le prime due missioni essa partirà da 99%), mentre dovrete fare molta attenzione alle bombe, che sono invece letali; ne basta una per farvi saltare rotelle e circuiti...

La terza missione è un'inseguimento in auto che vi vede nei panni di un Senna-Robot più scatenato che mai sulle tracce di veicoli rubati da fermare a tutti i costi. La

mente l'inizio di ogni missione vi verrà brevemente segnalato dalla centrale quale sarà il compito che dovrete portare a termine.

La seconda missione è praticamente identica alla prima, poiché la vostra incombenza è quella di eliminare dei cyber-punks che si sono a loro volta infiltrati in un edificio prendendo nuovamente

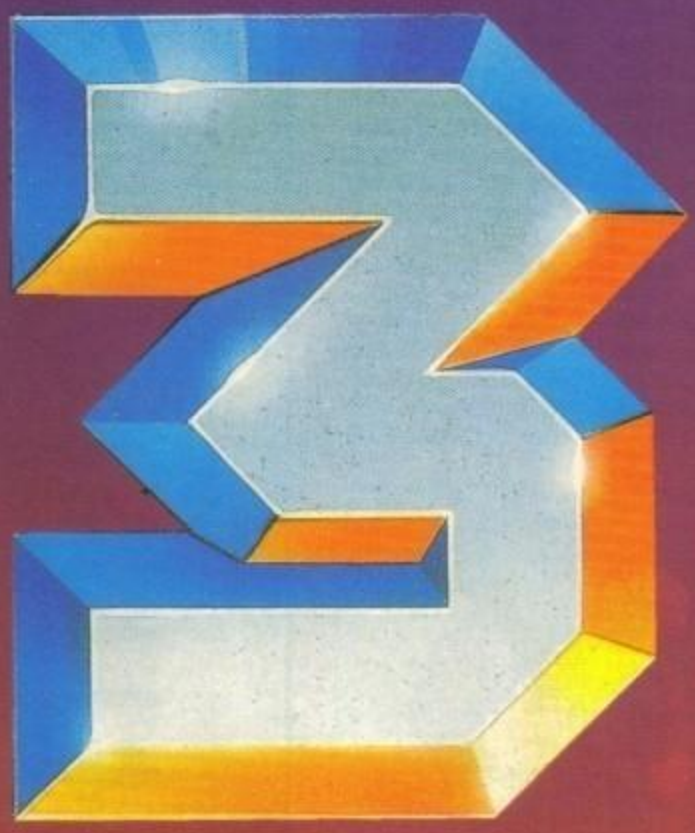
tecnica usata per questa missione è veramente impressionante (come tutto il gioco, del resto), e anche in questa sezione, tramite i tasti funzione, potete cambiare ben dieci tipi di visuale diversi, tra cui la più funzionale resta comunque quella canonica con il cruscotto dell'auto davanti a voi, mentre le altre sono di ottimo effetto, ma molto scomode da usare (per quanto i primi piani di Robocop al volante siano veramente entusiasmanti). Potrete inoltre usufruire di un radar che vi segnalerà la vostra posizione e quella dell'auto da fermare.

Per la quarta missione il nostro Robocop indosserà nell'occasione i panni di un Superman d'acciaio, questa volta avrete in dotazione un giropack con il quale dovrete sorvolare i cieli di Detroit e far saltare in

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

aria tutta una serie di elicotteri e velivoli avversari che cercheranno di farvi sputare olio da tutte le giunture. Anche questa fase è rigorosamente realizzata in vettoriale, e non puo' che ricordare uno dei tanti simulatori di volo che ci sono in giro, viste esterne comprese...
La quinta ed ultima missione vi vede alle prese con un Ninja Robot prodotto da una casa giapponese che vi ha lanciato una sfida all'ultimo bullone e che vi preavviso non sarà affatto facile riuscire a ridurre ad una scatoletta di cibo per cani. Questa volta la visuale proposta è dall'esterno con un sistema di telecamere che riprenderà il combattimento secondo per secondo.
Detto questo possiamo finalmente tornare all'avventura dinamica vera e propria che



avanti non sono riuscito ad arrivarci (troppo impegnato nell'affrontare le varie sezioni separatamente). Cosa posso aggiungere... per il momento questo è tutto, prossimamente nelle migliori sale cinematografiche.

Emanuele Scichilone

ATTENZIONE!

All'interno della confezione originale troverete uno spinotto (chiave hardware) da inserirsi nella porta joystick, senza il quale il gioco non può funzionare.Un nuovo metodo per combatte re la pirateria, sarà la volta buona?

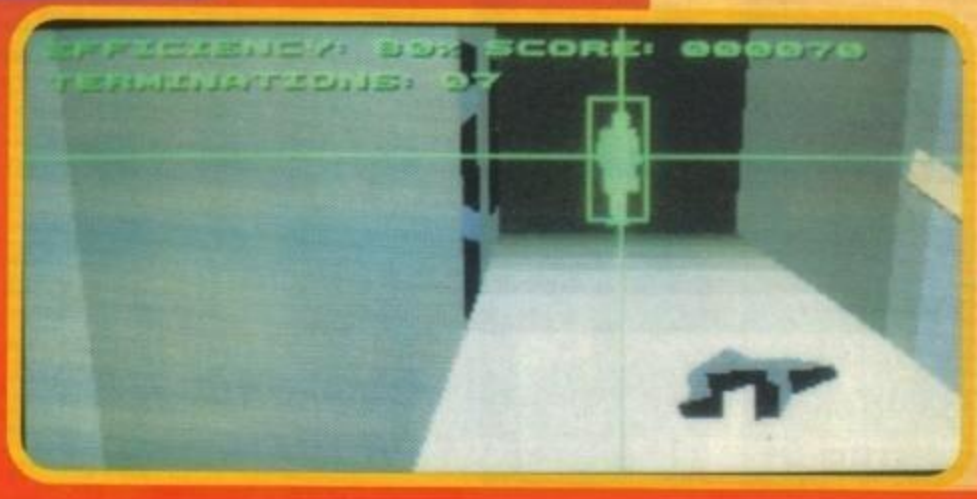
Amiga

Esprimere un giudizio su questo capolavoro di tecnica è veramente un problema. Non c'è dubbio che questo gioco sia veramente un colosso di programma, con 4 mega che sinceramente non ho ancora capito come hanno fatto a compattarli in due soli dischetti.
Il 3D è veramente veloce e ben curato in tutte le fasi del gioco, la colonna sonora che lo accompagna è stupendamente d'atmosfera, mentre l'idea di presentare il gioco tramite le immagini del telegiornale statunitense è sicuramente la più azzeccata che potessero trovare. Insomma, come programma e realizzazione tecnica bisogna dire che è veramente eccezionale e che i Digital Image Design hanno fatto un lavoro superbo, allo stesso modo per quanto riguarda l'innovazione non si può certo negare che si tratta del tie-in più rivoluzionario e impressionante mai realizzato, ma nonostante questo non si può parlare di vero capolavoro assoluto.
Questo perché una volta superato lo sconvolgente impatto iniziale quello che rimane delle varie fasi arcade è una giocabilità poco più che discreta con una preoccupante monotonia incombente, il movie-mode dovrebbe comuque aumentare notevolmente la longevità di un gioco estremamente pretenzioso che apre le porte verso una nuova era per le conversione cinematografiche.

GAMES machine

STAR PLAYER

"ricicla" le sopracitate fasi arcade riorganizzandole all'interno di una trama molto più organica. Il "film" vero e proprio inizia infatti al volante della vostra vettura con la quale dovrete raggiungere un furgone di malviventi, sarà questo il primo tassello di una complicata vicenda che vi dovrebbe condurre allo scontro finale con il ninjarobot nipponico. Per quanto riguarda la trama vera e propria non mi sembra però il caso di aggiungere altro, il film ancora non l'ho visto (o meglio: non l'ha visto nessuno), e se devo essere sincero molto



GLOBALE 90%

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROFESSIONAL

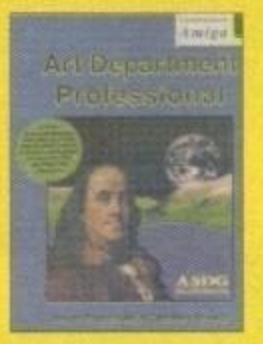
ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

ORDINI Tel. 011/7731004 Fax 011/7731004

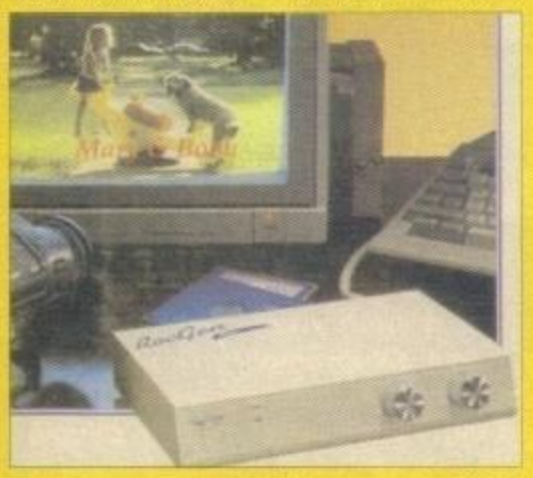
SOFTWARE

3D PROFESS. 379000
3D TEXT ANIM. 69000
A-CAD TRANSL. 229000
A-MAX II 309000
A-TALK III 129000
AC/BASIC 249000
AC/FORTLAN 379000
ACAD TRANSLAT. ...289000
ADVANTAGE 249000
AMIGA LOGO 129000
AMIGAVISION 189000
AMOS 3 D 69000
AMOS 1.2 129000
ANALYZE 99000
ANIMAGIC 179000
AREXX 69000



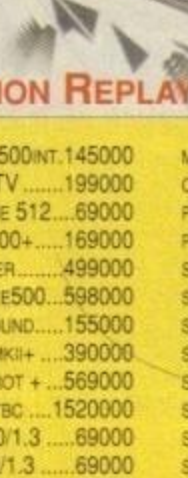
FRACTAL PRO. 129000
FUTURE DESIGN 3D 99000
GOMF 3.0 49000
GRAPHIC DESIGN ..159000
HARMONY 129000
HD EXPRESS 49000

OLINE PLATINUM 89000
OUTSIDE IN 2.0 179000
PAGEFLIP.PLUS 199000
PAGERENDER 3D..199000
PAGESETTER II 159000
PAGESTREAM 2.1 .379000
ROLL EM 189000
RULES TOOLS 79000
SAXON PUBB. 1.1 .499000
SCALA 499000
SCANLAB 189000
SCENE GENERATOR 69000
SCREEN EXT. 119000
SCREEEN MAKER ..489000
SCULPT 3D XL 229000
SCULPT ANIM. 4D .619000



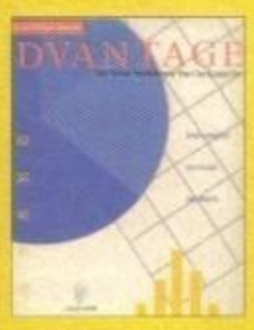
ART DEPART. 119000
ART DEPART PRO. 299000
AUDIO MASTER IV 129000
AUDIO MAST. III ...129000
AUDITION 4 129000
AZTEC C DEV. 379000
AZTEC C PRO. 249000
BAD 69000
BARS & PIPES 249000
BBS PC 4.2 169000
BENCHMARC M2 ..249000
BLITZ BASIC 189000
BROAD.TITLER II...489000
CALIGARI CONS. ...309000
CAN DO 189000
CAPE 68K 119000

ICON MAGIC 79000
IMAGE LINK 249000
IMAGEMASTER 249000
INTROCAD 69000
INTROCAD PLUS 129000
JFORTH 229000
KCS 3 349000
KCS 3.5 LEVEL II..499000
KCS 1.6 309000
KORG M1 189000
LATTICE C 5.11 379000
M 249000
MAC 2 DOS 129000
MACRO 68 189000
MACRO PAINT 179000
MAXIPLAN PLUS 129000



SERVICE IND.ACC .129000
SHOW MAKER 489000
SIMPLIFIEDLIB II BENCH MARCH 129000
SKYLINE BBS 189000
SOLAR SYSTEM 39000
SONIX 99000
SOUND MASTER 239000
SOURCE LEVEL 189000
SPACE DESIGN 49000
SPECTRA COLOR ..129000
SPELL A FARI 49000
STARFIELDS 79000
STRUCTURED CLIP ART P DRAW 79000
STUDIO FONTS 59000
SUB HEADS 89000
SUPER CLIPS 39000
SUPER CLIPS II 39000
SUPERDJ 2.0 39000

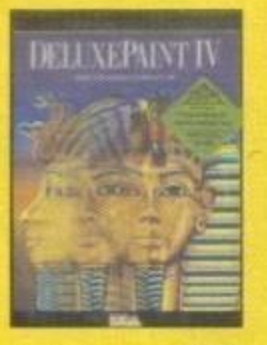
VIDEO TOOLS 379000
VIDGRAPH FONTS ...79000
VIDEOSCAPE3D 249000
VINTAGE AIR 49000
VISIONARY 129000
VISTA PAL 79000
VISTA PRO 189000
VISTA PRO PAL 189000
VISTA 1.2 79000
WORD PERF 4.1 ...349000
WORKS PLATIN 249000
X CAD 3D 619000
X CAD DESIGN II ...189000
XCAD DESIGN PAL .189000
X CAD PRO 619000



CELL ANIMATOR ...189000
CINE LINK 379000
CROSS DOS 49000
CYNIUS ED PRO 129000
DB MAN V 369000
DELUXE MAPS 359000
DIGIWORKS 3D 159000
DIRECTOR 2.0 159000
DISKMASTERS II 89000
DISTANT SUNS 89000
DJ HELPER 69000
DOS 2 DOS 69000
DRAW 4D 309000
DSM DISASSEMB. 89000
DUDE DIRECTORY ..69000
DYNA CAD 1235000
EXCELLENCE 2 249000
EXPRESS COPY 69000

MEGA PAINT 309000
MICROFICHE F. 129000
MIDI QUEST 319000
MIDI REC STUDIO 89000
MINIX 1.5 205000
MODELLER 3D 129000
MOVIE CLIPS 49000
MOVIE SETTER 89000
MR BACKUP PRO 69000
MULTIMEDIA KIT 79000
MUSIC BOX A 79000
MUSIC BOX B 79000
MUSIC MOUSE 99000
MUSIC X 379000
MUSIC X JR 189000
MY PAINT V 2. 69000
NAG PLUS V 3.1 ...129000
NAG PLUS V 4.0 ...129000

SUPERBACK 99000
SURFACE MASTER ..49000
SYNTHIA II 159000
TAKE STOCK 69000
TALKING ANIMAT 69000
TATE FONTS 89000
TCP/IP 249000
TEXTCRAFT PLUS..129000
TGA LINK 379000
TIGER CLUB 129000
TITLE PAGE 249000
TOP FORM 2 119000
TRANSP CONTR 379000
TRANSWRITE 89000
TRIGONOMETRY 69000
TRUE BASIC 129000
TURBO SILVER 249000
T SILV CONVERTER .39000



X COPY PRO 89000
X SHELL 249000
XOR 379000
ZOETROPE 179000

T SILVER VIDEO 49000
TV GRAPHICS 69000
TV GRAPHICS II 69000
TV OBJECTS 69000
TV SHOW V2 129000
TV TEXT PRO 209000
ULTRAFORMS PAGE 39000
ULTRAF PSTREAM ...39000
VIDEO EFFEC 3D ..249000
VID EFFEC 3DPAL .299000
VID FONTS II 129000
VID TITLER 3D 189000
VID TOAST ULT 69000
VIDEO TOASTER 39000

ACTION REPLAY 3 199.000

DRIVE 3" A500INT.145000
DRIVE CDTV 199000
ESPANSIONE 512 69000
ESP.1MB 500+ 169000
FLIKER FIXER 499000
FLIKER FREE500 ...598000
FUTURE SOUND 155000
GENLOCK MKII+ 390000
GENLOCK ROT + ...569000
INTERNAL TBC 1520000
KICKST. 2.0/1.3 69000
KICKST.1.2/1.3 69000
LIGHT PEN 35000
LIGHT PEN PRO 170000
MIDI 49000
MIDI GOLD 105000
MINI GEN 399000
MOUSE ROTEC 39000

MOUSE SELECTOR ...29000
OPTICAL MOUSE 109000
PERFECT SOUND ...135000
PROG.68040 3500000
SHPPIRE ACCEL. ...565000
SHARP JX 100 1300000
SHARP JX 300 3760000
SYNCRO EXP.3 49000
SKETCHMASTER 720000
SOUND BLASTER ...323000
S.BLASTER MCV 439000
S.BLASTER PRO 410000
SOUND MASTER 230000
SOUND MAST 2 299000
TELEVIDEO AM. 199000
THUNDERBOARD ...195000
VIDEOMASTER 1950000
VIDEO TOASTER ..2848000

HARDWARE

AD LIB 195000
AT ONCE 390000
AT ONCE PLUS 549000
BASEBOARD 0/8 ...204000
BOOT DF1 29000
CAVO 4 JOY. 19900
COLORBRUST 960000
DCTV 799000
DIGIVIEW 4.0 232000
DRIVE 5"1/4EXT ...284000
DRIVE 3" EXT 160000

Commodore

AMIGA 500 680000
AMIGA 500 PLUS 1MB + KICKSTART 2.0 730000
AMIGA 500 PLUS APPETIZER 759000
AMIGA 2000 1MB + AMIGAVISION 1360000
AMIGA 3000 25/100 .....DISPONIBILI
AMIGA 3000 TOWER 25/200MB .....DISPONIBILI
A 590 HARD DISK 20MB A500 650000
1084 S MONITOR STEREO 455000
1960 MONITOR VGA MULTISYNC 720000
1930 MONITOR VGA 610000
A 10 CASSE ESTERNE AMPLIFICATE 69000
A 1011 DRIVE ESTERNO AMIGA 169000
A 2010 DRIVE INTERNO A 2000 165000
A 2088 SCHEDA JANUS XT + DRIVE 570000
A 2286 SCHEDA JANUS AT + DRIVE 835000
A 2301 SCHEDA GENLOCK 299000
A 2320 SCHEDA DE-INTERLACER 399000
A 2630 SCHEDA ACCELL. 68030+ 1890000
A 2630/4 SCHEDA ACCELL. 68030+4MB 2390000
A 3010 DRIVE INTERNO A 3000 179000
CD TV 1150000
MPS 1230 STAMPANTE A AGHI 299000
MPS 1550 STAMPANTE A COLORI 399000
MPS 1270 STAMPANTE INK .....

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO
ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

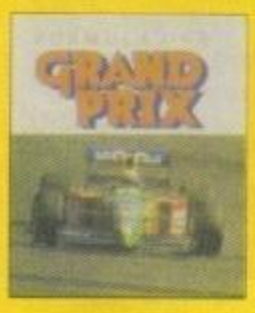
AMIGA

AMIGA BUDGET

1943 19900
Altered beast 19900
Beach volly 19900
Blood money 19900
Bubble bobble 19900
Cabal 19900
Chase HQ 19900
D.dragon II 19900
Dragon ninja 19900
D.T.olympic ch. 19900
Federation o.f.t. 19900
F.of the year 2 19900
Head over heels 19900
Heroes o.t.lance 19900
Impossamole 19900
Imposs.mission 2 19900
Indy & last c. 19900
Kick o./extra t. 19900
Kid gloves 19900
King of chicago 19900
Klax 19900
Last ninja 2 19900
T.n.zeland s. 19900
Operation w. 19900
Passing shot 19900
Power drift 19900
Predator 19900
Pro boxing 19900
Quattro arcade 19900
Rally c.c. 19900
Red heat 19900
Return to euro. 19900
Robbeary 19900
Shadow o.t.b. 19900
Shinobi 19900
Tennis cup 19900
The games s.ed. 19900
T.three stooges 19900
Wings of fury 19900
Winning tactics 19900
Xenon 2 19900
X-out 19900

AMIGA

Ah-73m Thundh. 59900
Alien breed1mb 59900
Alien storm 29900
Aliex 29900
Amnios 49900
Armour geddon 49900
Atomino 49900
Back t.t.f. 3 29900
Battle isle 59900
Beast busters 29900
Black hornet 29900
Blade warrior 49900
Blues brothers 29900



Brainblasters 49900
Brat 29900
Brides o.drac. 49900
Canton 49900
Challenge golf 59900
Champion driver 49900
Cisco heat 29900
Darkman 29900
Delux str.p.2 49900
Deathbringer 29900
Deuteros 49900
Devious design 49900
Double drag. 3 49900
Dragon's l. 2 99900
Dragon fighter 49900
Duck tales 49900
Elf 29900
England ch.sp. 29900
Exile 49900
F1 gp circuits 29900
Final blow 49900
Final fight 29900
Final whistle 29900
First samurai 49900
Football dir. 2 59900
Gauntlet iii 29900
Godfather 49900
Golden axe 49900
Hard drivin ii 29900
Hero quest 49900
Hunter 49900
Kick off ii 1mb 49900
Kick off ii 29900
Knights o/t sky. 79900
Last battle 49900
Last ninja iii 49900
Leander 49900
Lemmings 49900
Lotus e.t.c. 49900
Lotus ii turbo 49900
Lupo alberto 29900
Mag.scrol.1mb 49900
Magic pockets 49900
Manch. un. eur. 49900
Mega-lo-mania 69900
Mercs 29900
Micropr. golf 79900
Moonfall 49900
Multipl soc.man 49900
Napoleon i 59900
Navy seals 29900
Nebulus ii 29900
Outrun europa 29900
Panza kick box 29900
Pegasus 49900
Pitfighter 29900
Predator 2 29900

Prehistorik 29900
Prin.of persia 29900
Pro tennis t. 2 49900
Puzzle gallery 49900
R-type 2 49900
Rbi Baseball ii 49900
Return of w.l. 29900
Rise of dragon 99900
Robocod 29900
Robocop 3 49900
Robocop 2 29900
Robozone 49900
Rod-land 49900
Rolling ronny 29900
Rugby coach 59900
Rugby world c. 29900
S.space invad 29900
Smash tv 29900
Snooker 59900
Space 1889 69900
Spot 49900
Striker manag. 59900
Super monac gp 29900
T.m.n.t. 29900
The simpsons 29900
Turrican ii 29900
Turtles ii 49900
Utopia 69900
Volfied 29900
Wrath-o.t.dem. 69900
Wrestling wwf 29900

AMIGA SIMUL.Budget

Atf ii 29900
Iron lord 29900

AMIGA SIMULAZIONE

A-10 Tank kill. 79900
Betrayal 69900
Big business 49900
Death k.of kryn 69900
Eye of t.behold. 69900
F-15 s.eagle ii 79900
F-19 stealth fig. 69900
F-29 retaliator 49900
Falcon collect 69900
Flight o.t. intr. 59900

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

MS-DOS

Heart of china 89900
Hero's quest 89900
Hero's qu.ii 1mb 89900
Midwinter ii 69900
Mig 29 fulcrum 59900
Mig 29 sup. fulc. 69900
Player manager 49900
Railroad tycoon 79900
Robin hood 49900
Secret s.b. 1mb 69900
Shadow sorcer 59900
T.battle of brit 49900
Their finest mis 49900
Tip off 49900
Tv sport basket 49900

AMIGA COMPILATION

Action pack 59900
Ad&d act comp 79900
Air combat aces 59900
Air sea supr 59900
Capcom collect 59900
Chart attack 59900
D.double bill 59900
Football crazy 49900
Grandstand 49900
H.b. cart coll 49900
Kind of mag 3 49900
Magnum 59900
Silent service 2 79900
Soccer stars 49900
Supaplex 59900
Super sega 59900
T.rainbow coll 29900
T. winning 5 59900

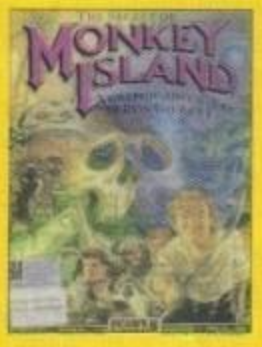
IBM BUDGET

3-d Pool 19900
Ballistix 19900
Conqueror 19900
Hard drivin 19900
Heroes o.t.lan. 19900
Indy & last crus. 19900
Tennis cup 25900
Tintin c/ the m. 19900
Tv sports footb. 19900
Waterloo 19900
Wings of fury 19900
Xenon 2 19900

IBM ARCADE

Aracnophobia 49900
Back t.t.f. 3 29900
Batman movie 29900
Battle comm. 59900
Bill elliott 69900
Bloodwitch 69900
Blues brothers 49900
Cal. games ii 69900

Chip's challeng 29900
Cisco heat 29900
De lux str. p.2 59900
Deathbringer 29900
Dragon's l. 2 99900
Dragon's l.2 esc 79900
Duck tales 49900
Godfather 59900
Gold o.t.aztecs 29900
Golden axe 49900
Grand prix 79900
H.of china vga. 89900
Kick off ii 49900
Lemmings 69900
Panza kick b. 29900
Pitfighter 29900
Police quest 3 99900
Predator 2 29900
Prehistorik 29900
Prince of p. 29900
Pro tennis t.2 59900
Space q.1 89900
Space wrecked 59900
Speedball 2 79900
Spot 49900
Strike ii 29900
Supaplex 59900
Team suzuki 59900
T.m.n.t. 29900
Terminator 2 29900
The killing cl. 79900
The simpsons 49900
The terminator 69900
T.m.n.t. ii 49900
Ums ii 79900
Volfied 29900
W.beamish 99900
Wild wheels 29900
Wrath o.t.dem. 69900
Wrestling wwf 49900



IBM SIMUL. BUDGET

Aft ii 29900
Iron lord 29900

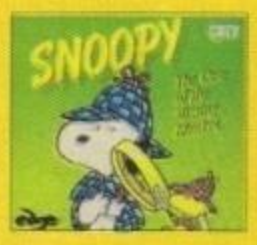
IBM SIMULAZIONE

A-10 tank killer 79900
B.a.t. 59900
Big business 49900
C. of dr.brain 99900
Chesssplay 2150 59900
Command hq 79900
Dinowars 49900
No great glory 69900
Eye o.t.behold 69900
Falcon 3 99900
F117a nightha 89900
F14 Tomcat 59900
F15 strike e.2 89900
F15 2 scenar d. 49900
F19 stealth f. 99900
F29 retaliator 59900
Gateway s.f. 69900
Gunship 2000 89900
Jetfighter ii 79900

CD TV

CD TV TITLES

American vista 109000
Basketball 69000
Battle chess 69000
Case caut.cond. 69000
Defender of c. 99000
Falcon 115000
Fantastic voyag 59000
Fred fish coll. 79000
Gretzky hockey 69000
Horse racing 69000
Hound of basket. 59000
Lemmings 57000
Ninja hight sch. 59000
Overdrive 59000
Power pinball 59000
Xenon 2 77000



Punti Vendita:

ALEX Computer
Cso. Francia 333/4 Torino
ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

ORDINI Tel. 011/7731004 Fax 011/7731004

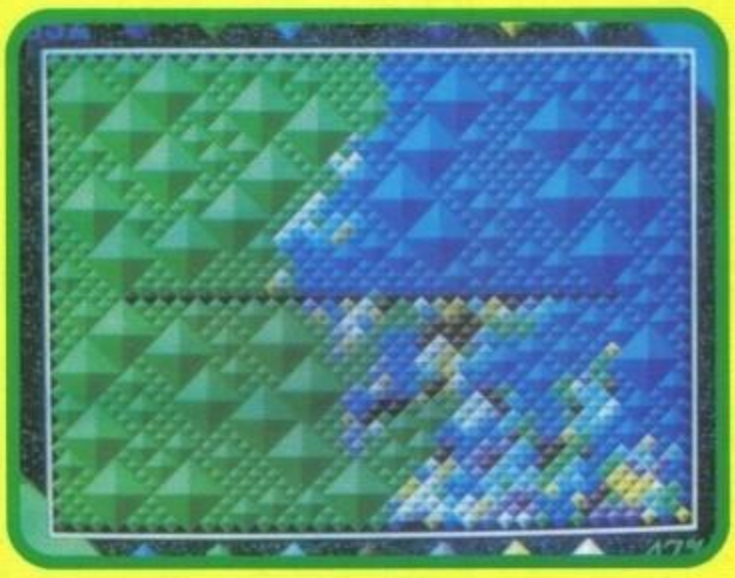
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

INFOGRAMES per Amiga L. 49.900,
Atari ST L. 69.900, PC L. 59.900

7 COLORS

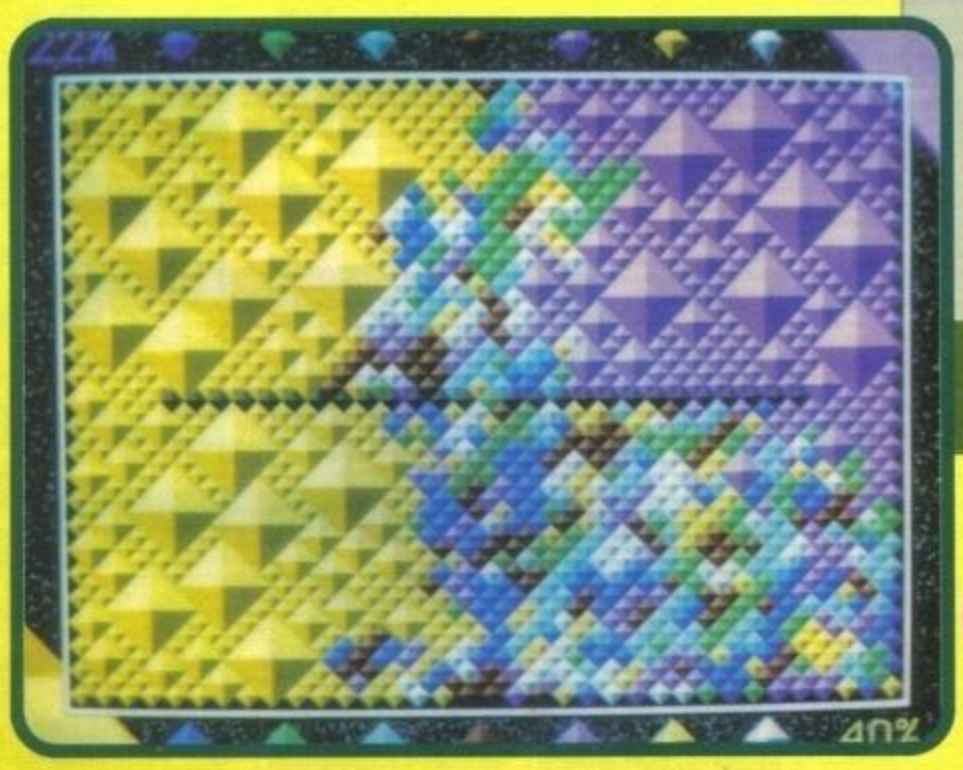


Ah, mi è appena arrivata l'ultima espansione grafica: 256000 colori su schermo da una palette di qualche milione, multisync, multiscan, interlaced e fa pure il caffè... Sono pronto, cosa devo recensire questo mese?

Quella del videogiocatore è una strana razza d'animale, passa la vita a giocare con giochi programmati da altre persone, conserva gelosamente nel cassetto il progetto del gioco che mai vedrà la luce e nel frattempo per consolarsi passa il tempo a criticare i giochi altrui (uhm, chissà perché scrivendo queste righe continua a venirmi in mente un tipo con la barba, mi sembra si chiami Collant, Calzino o qualcosa del genere). Non so voi, ma io ci rimasi particolarmente male quando un certo Pajitnov scoprì l'idea più semplice del mondo per tenere milioni di giocatori incollati per ore davanti al suo Tetris, e ho passato diverso tempo a chiedermi quale fosse il segreto di tanto successo. Il fatto è che Tetris era sufficientemente semplice da non richiedere ragionamenti articolati tipici di altri puzzle-game e contemporaneamente richiedeva una certa velocità, quel tanto sufficiete (e va bene, Max, ho sbagliato a scriverlo, ma come credono che uno possa imparare a scrivere sufficiente se sulla pagella continuano a scrivergli insufficiente? NdOttima Scusa Da Addurre La Prossima Volta) a non renderlo noioso; il risultato era qualcosa di incredibilmente ipnotico e alienante nel modo in cui vi teneva incollati davanti allo schermo facendovi sognare blocchettini cadenti anche di notte. Adesso vi starete probabilmente chiedendo cosa ci sta a fare quel titolone 7 Colors sulla pagina, se sto parlando di tutto tranne che del gioco, ma la spiegazione è semplicissima 1) il gioco è talmente semplice che se non sproloquiassi un po' la recensione sarebbe già finita e Max avrebbe approfittato dello spazio libero per inserirvi la sua gigantografia insieme a quella di Bush, il Papa e Casiraghi (squallido fotomontaggio) (intendo quello di Casiraghi) 2) proprio perché così semplice è il puzzle game che più si avvicina a papà Tetris (cloni a parte) per giocabilità. Si tratta infatti di una scacchiera, o meglio rombiera, su cui è disposta casualmente una miriade di tasselli di svariati colori (indovinate quanti) (sbagliato, la risposta è circa 20, ci sono anche le ombreggiature), in cui i due contendenti (computer vs computer, umano vs umano, umano vs computer ed è possibile giocare anche alieno vs umano, purché la creatura sia dotata di almeno tre tentacoli per i tasti. Il cervello non è necessario visto che, da buon alieno, si starà già succhiando il vostro...) sono i fortunati possessori di un tassello agli estremi del campo di gioco. Selezionando un colore potrete cambiare spettro di frequenza d'emissione (colore) al tassello impadronendovi così anche delle pedine del medesimo colore contigue alle vostre e di tutte quelle che si trovino in un'area circondata dalle vostre. I due giocatori si alternano nella scelta del colore (con un certo limite di tempo, naturalmente) fino a quando uno dei giocatori non si sarà impadronito della metà dei tasselli. Esistono naturalmente tutta una serie di opzioni che vanno dal numero di tasselli su schermo alla presenza di barriere tanto per movimentare il gioco, ma l'unica cosa che possa renderlo veramente perfetto è un amico con cui giocarlo (sconsiglio però Wookie e alieni vari con zanne più lunghe di un metro e mezzo).

· Stefano "BiancoeNero" Giorgi

GAMES machine STAR PLAYER



PC

Uno dei migliori puzzle game degli ultimi mesi. Con Tetris ha in comune quella semplicità di gioco che assorbe il lento diffondere del colore per lo schermo, come di un virus, ha già di per sé un potere ipnotico: potete scommettere che vi troverete a notte fonda a colorar tasselli (con la sola eccezione di John Derek, forse). L'unico problema è quando a un certo punto ci si accorge che il gioco è 1) stupido 2) larvatamente ripetitivo 3) basato in gran parte sulla fortuna (componente comunque ampiamente variabile, a seconda dell'esito della partita). Per questo consiglio vivamente di giocarci assieme a qualcuno (non importa che sia un appassionato di videogiochi, 7 Colors è il tipico gioco che piace anche a mamme, zie, alieni e (i peggiori) fruitori di telenovelas), misurarsi con un'intelligenza umana è molto più divertente, e si possono tirare fuori anche un minimo di tecniche di gioco.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE **91%**

Amiga

Praticamente identico alla versione PC, anche se per i giocatori più esigenti (oppure quelli cromaticamente più dotati) risulterà meno nitido dam punto di vista visivo. Per il momento è sicuramente il miglior puzzle di quest'anno.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

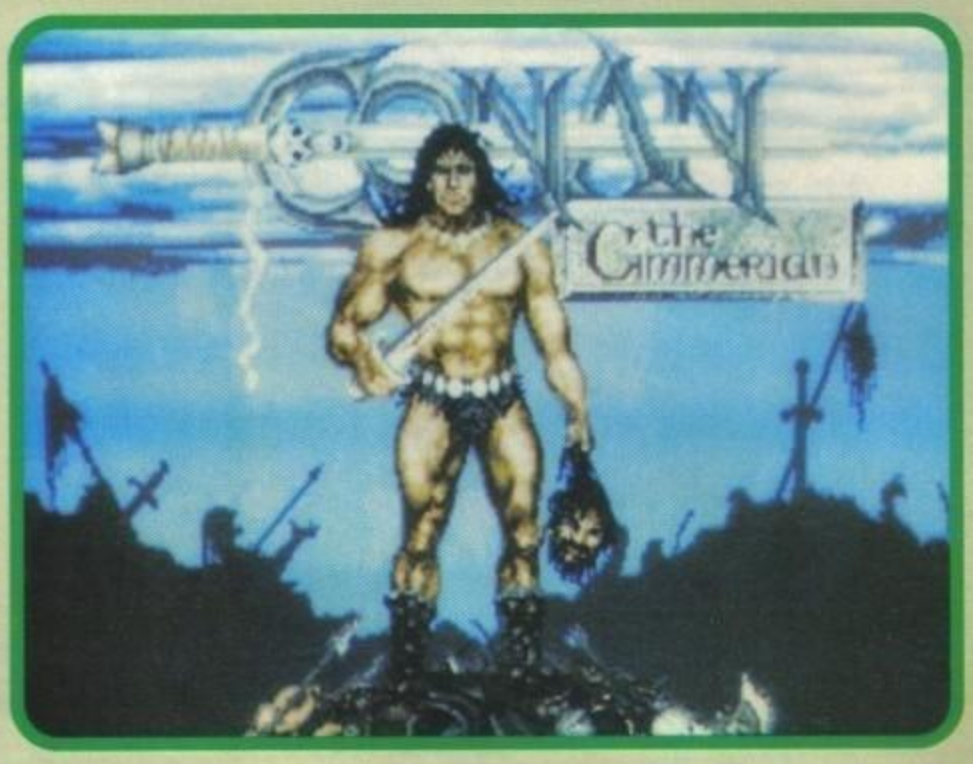
GLOBALE **90%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN per PC L. 69.900

Cominciamo con la risposta alla domanda che tutti si saranno fatti: cos'è un cimmero?



Beh, avete presente il tipico barbaro fantasy, una montagna di muscoli che vaga per steppe desertiche (beh, non tanto desertiche a giudicare dal numero di mostri da uccidere e principesse da salvare che si incontrano ogni giorno) che prima vi decapita e poi vi chiede informazioni? Beh, l'unica differenza è che un cimmero non fa neanche quelle, visto che la sua spiccata intelligenza gli permette al massimo di esprimersi a grugniti e monosillabi (lasciate perdere i due film con Schwarzenegger, dopo tutto lui ha due lauree).

Ma veniamo al nostro Conan, sistematosi con tanto di mogliettina a fare il fabbro in periferia, nella vita non vorrebbe fare altro che prendere a pugni l'incudine e piegare barre di titanio rinforzato con le mani, almeno fino a quando la dolce metà non viene rapita dagli uomini del sacerdote (alla faccia del celibato) Toth Amon. Essendo la mogliettina sul modello Red Sonia, possiamo ben capire come il nostro Conan, lievemente irritato dalla faccenda, decida di incamminarsi verso sud per "fare due chiacchiere" con questo Toth Amon, non prima però (come ogni buon cimmero) di avergli

cruentemente spiccato la testa dal collo.

Una volta arrivato alla più vicina città si tratta di andare nella più vicina taverna a caccia di informazioni, dove il nostro laconico cimmero si esibirà in articolati dialoghi con gli autoctoni locali; dialoghi a base di "Dove?", "Avventura?" o (incredibile) perfino ripetendo a pappagallo parole che sembravano particolarmente significative. Non che tutto ciò serva comunque più di tanto, in una città progettata da un architetto decisamente poco estroverso, in cui quasi tutti gli edifici sono praticamente identici. In queste condizioni cercare di risalire da un'indicazione più o meno attendibile alla destinazione è già praticamente impossibile per un essere umano, mentalmente evoluto, figuriamoci per il nostro cimmero. Bisogna però riconoscere come girare di casa in casa non sia nemmeno poi così male, visto che, spesso e volentieri, in assenza del legittimo residente si riesce a farsi scivolare in tasca qualche suppellettile. Anche riuscendo a trovare quel particolare emporio o quell'edificio che contenga un passaggio per il tempio locale ricordarne la posi-

zione è molto difficile e a Conan non resta che girovagare come un demente per la città bisbigliando tra sé e sé "Conan sembrare essere qui!".

Come potrete bene immaginare potrà inoltre capitare abbastanza spesso che a qualcuno non piaccia la faccia del nostro cimmero e decida di apportarvi qualche modifica, e voi, due metri di muscoli terminanti in una lama d'acciaio altrettanto lunga cosa fareste? Sbagliato, l'unica cosa da fare è fuggire, visto che tutto quello che per ora Conan sa fare con la spada è sventolarla a casaccio intorno a sé evitando accuratamente di colpire quel piccolo halfling che intanto lo sta massacrando a colpi di temperino sul malleolo.

Personalmente ritengo che in qualche modo i cimmeri non discendano dalle scimmie ma, viceversa siano le scimmie un'evoluzione del cimmero, ma chissà perché a questo mi ci sono affezionato, da quando l'ho incontrato mi sono messo in testa di educarlo a tutte quelle cose come aprire una scatoletta di fagioli prima di mangiarla. Ma scusate, non mi sono ancora presentato, nella fotografia io sono quello con la barba....

Stefano Giorgi

PC

Che dire? Il soggetto ha un certo fascino e anche se i romanzi di Robert Howard non sono capolavori di narrativa fantasy, Conan ha da anni numerosi proseliti. Anche l'idea di farne un arcade adventure invece del solito taglia & affetta alla Rastan mi sembra positiva ed è supportata da un'eccellente grafica sia nella fase di esplorazione, con una prospettiva ibrida, isometrica-dall'alto, e da lato durante i combattimenti, ma il buono del gioco si ferma a queste intenzioni. Tecnicamente parlando le animazioni sono però scattose, poco credibili e può perfino capitare che il barbaro rimanga incastrato tra gli edifici di una città visualizzata con una opinabile prospettiva. L'avventura poi ha un inizio molto lento, la città è estremamente monotona e tutte le case sembrano identiche: è molto difficile ricordare le posizioni delle locazioni significative e quindi progredire. Il tutto è aggravato da un sistema di combattimenti già di per sé ridicolo, in quanto si ha a disposizione una sola mossa tra tre da selezionare tramite apposito menù, e mi sembra giusto sottolineare come con una sola mossa alcuni nemici non possono essere neanche colpiti... Potrebbe interessare qualche appassionato, il gioco ha una certa atmosfera, ma è veramente un peccato che sia stato sfruttato così male.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

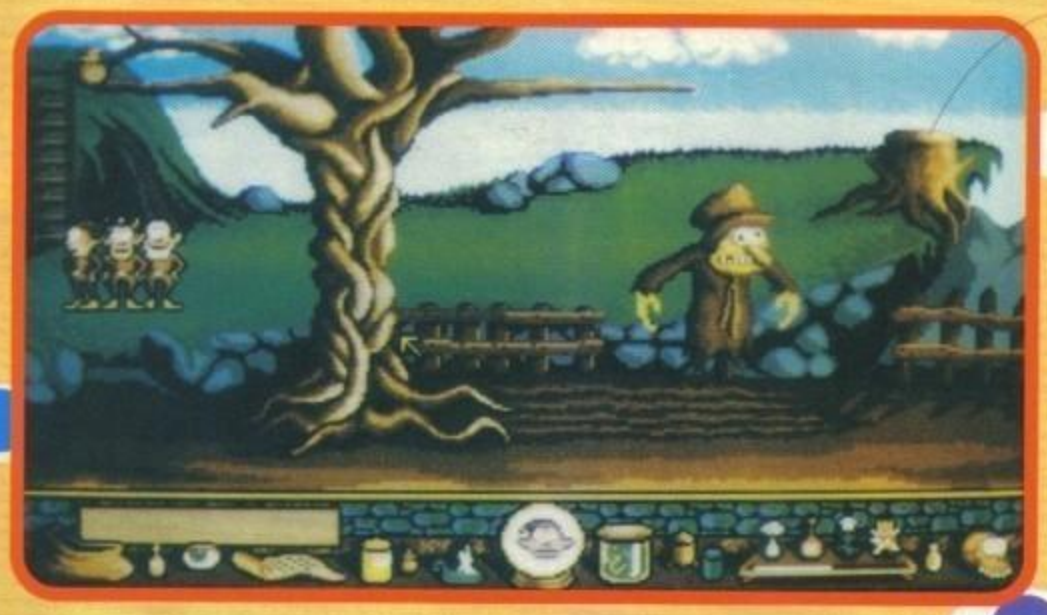
GLOBALE 68%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOMAHAWK per Amiga L. 49.900, Atari St L. 59.900, PC L. 49.900



Gobliiins

CATASTROFE! Il re Angoulafre è diventato improvvisamente matto da legare! Come guarirlo? Semplicissimo: basta fargli trascorrere un mesetto di vacanza in Redazione da noi proprio mentre si stanno chiudendo Consolemania, TGM, Zzap! e TGM Action... poi verrà senz'altro rinchiuso, e lì curato.

Eccoci difronte a un vero caso di magia nera: qualcuno ha riprodotto il re Angoulafre su una bambolina, l'ha riempita di capelli e pezzettini di unghie appartenenti al re e adesso si sta divertendo a torturarla con spilloni e pizzicotti; risultato? Il re riceve a distanza questi impulsi malefici e, inspiegabilmente per chi lo sta a guardare, si mette a urlare, ridere, strillare e piangere. L'unico modo per aiutarlo sembra proprio essere quello di rivolgersi al mago irascibile Niak che potrà escogitare un rimedio efficace per togliere il woo-doo che affligge il re. Ecco allora che entrano in gioco i tre inseparabili gobliiins (tre "iii" perché sono tre? NdMax) amici del re che si dicono pronti a tutto per riuscire a salvare il loro reggente: Oups, Ignatius e Asgard. Questi tre folletti simpatici e giocherelloni devono sempre essere uniti perché ognuno di loro può compiere solo un'azione, e quindi soltanto la loro unione può garantire il successo dell'avventura. Asgard è un guerriero che conosce solo la forza: sferza pugni fortissimi contro persone e oggetti ed è l'unico del gruppo che si può arrampicare sulle corde o appendercisi per tirarle. Ignatius è un mago un po' distratto: lui punta le mani su un oggetto e, se gli va bene, lo trasforma. Il problema è che non sa neppure lui in che cosa! Oups, infine, è il personaggio più importante del gruppo perché è l'unico in grado di prendere oggetti (ma sempre e solo uno alla volta) e usarli a suo gusto e piacimento. Tutto sembra semplice, ma il problema è che i tre amici hanno solo un certo quantitativo di energia utile per riuscire a portare a termine l'intera faccenda, e purtroppo se prendono grandi spaventi o fanno qualcosa di molto pericoloso o catastrofico (come perdere un oggetto fondamentale per risolvere l'avventura) un po' di quell'energia se ne va per sempre e, una volta terminata, dovrete ricominciare da capo. Poco male, però, perché un felicissimo sistema di password vi permette di ricominciare dal livello in cui vi eravate cacciati. In questo pazzo regno incontrerete un sacco di personaggi divertenti e pazzoidi, come Ragnarox, il cane da guardia di Niak, ghiotto di uccellini, Shadwin, il topo bibliotecario, Meliagante e tanti, tanti altri. Quello che diverte in quest'avventura sono le situazioni molto comiche che incontrerete durante il vostro viaggio, e compiere delle azioni sbagliate è a volte più divertente che fare quelle giuste perché vi ritroverete in paradossi da cartoon molto bene animati. Giocare a Gobliiins è estremamente facile, basta puntare il mouse su uno dei gobliiins per selezionarlo e poi compiere l'azione puntando sull'oggetto che desiderate prendere, trasformare o colpire. In poche parole questa è un'avventura dinamica dove i verbi a vostra disposizione sono solo: vai, prendi, posa, usa, trasforma, colpisci e tira. Gli enigmi sono molto ben concepiti e molto divertenti, e una volta che cominciate a giocare è difficile lasciare a metà la scena che state tentando di risolvere perché appena riuscite a risolvere un enigma sarete spinti a scoprire

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

anche gli altri. Ho trovato Gobliiins ben concepito anche per il fatto che nelle scene avanzate sono stati inseriti oggetti che in verità non servono proprio a niente, se non a portare fuori strada il giocatore. Per esempio, in una scena troverete, fra le molte cose, una retina per farfalle e, ovviamente una farfalla. Mentre la retina vi serve per riuscire a imprigionare un uccellino (che nella scena seguente dovrete dare a Ragnarox per farlo andare via), la farfalla è lì per bellezza: se infatti tentate di imprigionarla, vi prenderà e vi porterà in cielo, facendovi poi precipitare! E questo rende le cose un po' più difficili e stimolanti. Gobliiins non è mai stressante, tutte le scene prima o poi si riescono a risolvere, e si va dalle più semplici (utilissime a capire come usare i tre personaggi) a quelle decisamente complesse (come quella dei draghi). E' un'avventura dedicata a tutti, anche ai più piccoli, perché è decisamente semplice da gestire. Se volete usare la testa e divertirvi, andate a cercare nel regno di Angoulafre il rimedio alla sua pazzia... sarà molto divertente e ne uscirete matti... parola mia! Stefano Gallarini

COME NON PERDERE ENERGIA A GOBLIIINS

Se desiderate giocare a Gobliiins e non volete perdere energia, seguite questo metodo che ho scoperto giocando. Quando vi verrà data la password di 7 lettere che vi servirà per accedere al livello successivo, aumentate di un certo numero di lettere la quarta della fila e fate la stessa cosa con l'ultima. Vi faccio un esempio. Ponete che la password che vi viene data è DCPLQMH e avete perso energia tre vole. Allora voi portate la lettera L (la quarta), tre lettere avanti (O) e fate la stessa cosa con la H (l'ultima lettera), che diventa M. In questo modo il vostro nuovo codice sarà DCPOQMM e potrete così caricare la scena riacquistando però tutta l'energia!

PC

La versione PC non differisce in niente da quella Amiga, l'unica cosa riguarda il sonoro: potrete infatti collegare l'interfaccia sonora Intersound MDO al vostro computer per avere dei suoni reali digitalizzati senza utilizzare delle schede. Abbiamo avuto modo di provare questo tipo di interfaccia a Bologna, direttamente alla CTO, è molto efficace, ma non l'abbiamo provata su Gobliiins.
Il gioco è comunque installabile su Hard Disk, il minimo di memoria richiesta è 512K e sono utilizzabili le schede grafiche CGA, Hercules, EGA e VGA. Vivamente consigliato (e supportato), il mouse.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

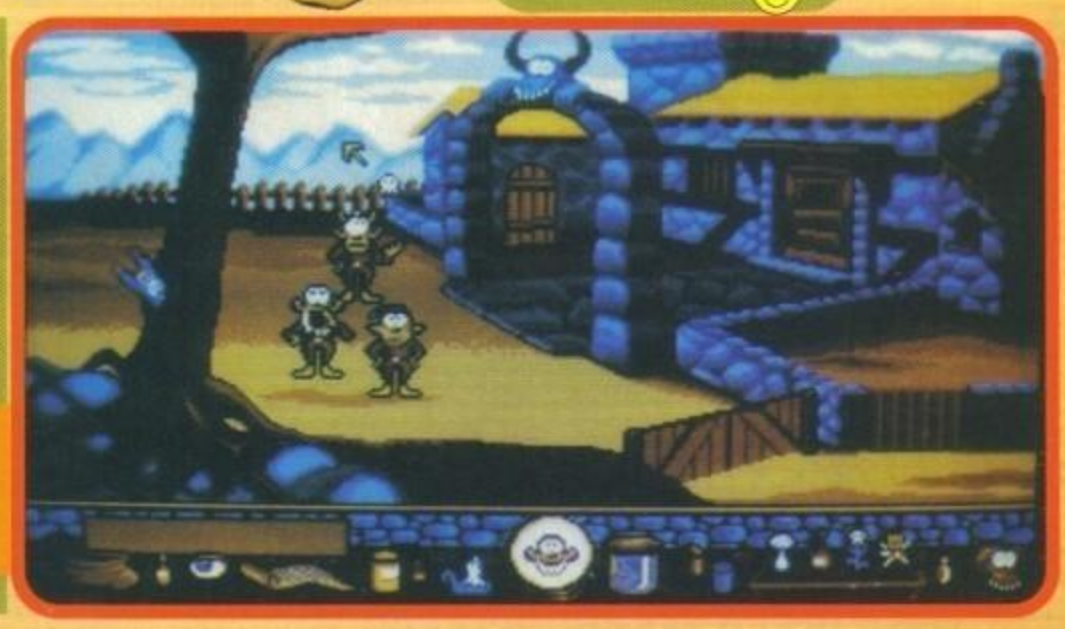
GLOBALE
83%

Amiga

A me Gobliiins è piaciuto molto: è ben disegnato, colorato, molto bene animato e divertente. Le animazioni sono piuttosto veloci, il sonoro si limita a dei suoni senza senso e le parti scritte del gioco sono in italiano. Quando giocate avrete sempre voglia di proseguire, perché le situazioni sono concepite a catena... risolto il primo pezzo capirete come risolvere il secondo, e così via.
Se vi piacciono le avventure dinamiche senza perdere troppo la testa, questo potrebbe essere il gioco per voi. E' vero, una volta risolto, tutto finisce perché la soluzione è unilaterale, univoca, unica. Peccato.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
83%



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO.

PER I RINOCERONTI DEI VIDEOGIOCHI.

sono sempre disponibili i cataloghi gratuiti di tutti i giochi !

Game Art Anna Spina

PERGIOCO ®

Pergioco, via San Prospero 1, Milano (piazza Cordusio) MM1. Si accettano tutte le carte di credito e Bancomat. Vendita per corrispondenza in tutta Italia, telefonare ai numeri: 02 / 874580 - 874593 dalle 9,30 alle 12,30 e dalle 15 alle 19,30 (esclusi festivi e lunedì mattina).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LORICIEL per Amiga L. 49.000

Nome: Friederick - Cognome: Von Hoegen - Età: 32 anni - Sesso: Ermafrodita(?!?) ehm! Maschio - Soprannome: Ugo - Sopracognome: Bambocci - Scopo della missione: S.S (Sorcio Segreto). Signori, questa è la vostra scheda personale!

GOLDEN EAGLE

L'Aquila d'oro è una statuetta magica fatta di un materiale sconosciuto. E' dotata di misteriosi poteri e di una luminosità molto simile a quella dell'oro. Nel corso dei millenni che hanno caratterizzato la storia, passata e futura, molte sette religiose (come sarebbe a dire molte, se sono sette sono sette), più o meno segrete, hanno combattuto per il suo possesso. Ultimamente, una di queste diede inizio ad un feroce combattimento per poter, appunto, mettere le mani sul mitico idolo. Nahmur, il sacerdote di questa setta, non fu però in grado di controllare l'enorme potere di cui tale statua era dotata e la ruppe in più parti che conseguentemente nascose in vari punti della città. Voi direte: "ma perché quel fessacchiotto lì,ha nascosto i pezzi della statua?". Ed io giustamente vi rendo noto che lo ha fatto perché temeva che un'antica profezia, che diceva che un uomo venuto da lontano avrebbe risvegliato l'Aquila e quindi dominato il futuro, si sarebbe avverata. Durante il periodo della Grande Guerra l'Eroe di questa storia era di servizio come custode (portinaio?) dell'Aquila d'oro e quando questa venne rubata egli fu fatto prigioniero e reso schiavo. Grazie all'aiuto dei mutanti, banditi dalla città da quel cattivone di Nahmur, egli recuperò la libertà, ma in cambio doveva riuscire a recuperare la statuetta e scacciare gli invasori. Voi, naturalmente, impersonate l'Eroe, ma costui, chi è? Semplice, il ragionier Pupazzi. Cough! Scherzi a parte costui non è altro che il già citato Friederick Von Hoegen, ex guardiano della statuetta e povero sventurato destinato a salvare il mondo. Questa, in modo sintetico, è la storia che sta dietro (nascosta sotto il dischetto) a Golden Eagle. Ora invece passiamo a cosa, in pratica, dovete fare: recuperare i pezzi dell'Aquila d'oro che troverete in alcune cassaforti sparse per la base della setta. Ovviamente, a rompervi i "cosiddetti" ci sono una serie di Robot e di guardiani che faranno di tutto per acchiapparvi e sbattervi in prigione, e se ci riescono per tre volte, vi rimetteranno il modulo ipnotico che i mutanti vi avevano tolto, e in quel caso ... Kaput! The End! Game Over.

Emanuele Scichilone

Amiga

Visti gli ultimi prodotti delle Loriciel mi aspettavo un gioco di buona fattura tecnica. Così è stato. Aprendo la confezione ho trovato: tre dischetti, uno di presentazione (ottima) e due di gioco; il manuale con le istruzioni in italiano (miracolo!!!), una mappa della base e il corredo per completarla. Caricato il gioco ho notato come l'impostazione ricalchi abbastanza quella del mitico Obliterator, offrendo anche alcune notevoli innovazioni riguardo la giocabilità. L'unica pecca notevole sta nel fatto che i caricamenti sono angoscianti e che non si può usufruire di un secondo drive. Tirando le somme posso riferirvi che il numero delle mosse possibili è di sedici, le animazioni sono generalmente molto curate (non come Prince of Persia, ma quasi) e le interazioni con le postazioni informative particolarmente interessanti, dal momento che si può perfino giocare a Reversi (Othello), aprire le cassaforti sentendo il rumore della serratura (tipo Simon) e accedere alla scheda personale tramite codici variabili, tutte cose che ne fanno un gioco di buon livello.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
81%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATARI LYNX

LYNX II CONSOLE 189000

AD.SLIM WORD	59000
APB	69000
AWESOME GOLF	
BASEBALL HERO	59000
BILL & TED	69000
BLOCKOUT	59000
BLUE LIGHTING	59000
CABAL	69000
CHECKERED FLAG	59000
CHIPS CHALLEN	59000
ELECTROCOP	59000
GATES OF ZEN.	59000
GAUNLET III	69000
GOLF CHALLENGE	59000
GRID RUNNER	59000
HARD DRIVIN	69000
HOCKEY	69000
ISHIDO	69000
MS.PACMAN	59000
NFL FOOTBALL	69000
NINJA GAIDEN	69000
PACLAND	59000
PAPERBOY	69000
PIT FIGHTER	69000
RAMPAGE	69000
ROADBLASTER	69000
ROLLING THUND.	69000
SCRAYPAD DOG	59000
TOKI	69000
TOUR CYBERBALL	69000

TURBO SUB	59000
WARBIRDS	59000
WORLD C.SOCC.	69000
XENONPHOBE	59000
ZALOR MERC.	59000
ZYBOTS	69000

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA IN 24/36 ORE

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTO IL MATERIALE CHE COMMERCIALIZZIAMO

GAMEBOY

BATMAN	59000
BATTLE BULL	59000
BLADES OF STE.	69000
BOOMERS ADV.	49000
BOXXLE	59000
BUBBLE BOBBLE	59000
BUBBLE GHOST	59000
CASTELVANIA 2	69000
D.DRAGON 2	59000
DRAGON'S LAYR	59000
DUCK TALES	59000
FIRST OF N.S.	59000
GO GO TANK	49000
GREMLINS 2	69000
KLAX	49000
MEGA MAN	59000
MICKEY'S D.C.	59000
NFL FOOTBALL	59000
NINJA BOY	59000
NOBUNAGAS A.	79000
OPERATION C	69000
R-TYPE	59000
ROBOCOP	59000
S D GUNDAM	69000
T.M.N.T. 2	69000
THE PUNISHER	69000
TURRICAN	69000
W W F	69000

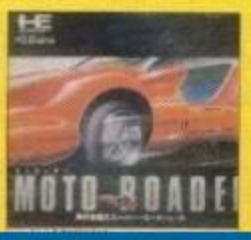
GAMEGEAR

AX-BATTLE	69000
CHASE HQ	79000
COLUMS	69000
DONALD DUCK	69000
DRAGON CRYSTAL	69000
DRAGON NINJA	69000
ETERNAL LEGEND	89000
FANTASY ZONE	79000
FORBIDDEN CITY	69000
FRAY	79000
FROGGER	69000
GALGA 91	69000
GEAR SHINOBI	69000
MAPPY	69000
MICKEY MOUSE II	69000
NINJA	79000
NINJA GAIDEN	79000
OUT RUN	79000
PONGO	69000
PSYCIC WORLD	69000
RASTAN SAGA	79000
SHINOBI	69000
SPACE HARRIER III	69000
SUPER GOLF	69000
SUPER MONACO GP	69000
WAGA LAND	79000
WONDERBOY	69000
WORLD ICE HOCK.	79000

GAMEGEAR 279.000

PC ENGINE

1941	135000
ADVENTURE ISL.	79000
AERED BLAST	79000
AFTER BURNER II	69000
AGEDAMA	99000
ALICE 2	69000
ARMED COP 2	59000
ARMEDF	59000
BALLISTIX	99000
BARBUMBA	59000
BE BALL	59000
BEACH VOLLEY	59000
BOOMER NAN.	99000
BOXING	69000
CHASE HQ	59000
CHASE HQ II	89000
CRAZY WREASTLING	99000
CYBER POLICE	69000
CYBER CORE	59000
DARIOUS PLUS	69000
DEAD MOON	69000
DEEP BLUE	59000
GOMOLA SPEED	59000
OPERATION WOLF	79000
OUT RUN	119000
OVER RIDE	59000
P-47	69000
PACLAND	59000
PAC MAN 2	79000
PLAYBOY ADV	99000
RACE DASH 2	59000
R-TYPE	59000
R-TYPE II	59000
RASTAN SAGA 2	49000
SALAMANDER	99000
SHANGAI	99000
SHINOBI	59000
SIDE ARMS	79000
SKWEEK	89000
SOCCER	69000
SON SON 2	59000
SPACE HARRIER	59000
SUPER VOLLEYBALL	59000
SWEET HEART	59000
TENNIS	79000
TIGER DO	59000
TING SING DRAGO.	89000
TOMMA	99000
TOT HELI	49000
TOY SHOP BOY	59000
VEIGLIES	49000
VIGILANTE	49000
VIOLENT SOLDIER	69000
VOLFIEV	59000
W-RING	69000
WONDER MOMO	59000



Pc engine 240.000

Pc engine GT 599.000

NEW NEO•GEO

ASO II	MAGICAN LORD	SUPER SPY
CYBER LIP	MAJHON	TOP P. GOLF
EIGHT MAN A.	NAM 1975	BURNING FIGHT
GHOST PILOT	NINJA COMBAT	BASEBALL S.
JOY JOY KID	RIDING HERO	
KING MONSTER	ROBO ARMY	
BOWLING	SENGOKU	

NEO•GEO 740.000

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

ORDINI Tel. 011/7731114 Fax 011/7731004

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGADRIVE

JAPAN		U.S.A.	
AERO BLASER	89000	688 ATTACK SUB	129000
ALIEN STORM	99000	ABRAMS B.TANK	99000
BATTLE GOLFER	69000	AIR DRIVER	89000
BEAR KNUCKLE	99000	BAT MAN	89000
BONANZA BROT.	89000	BATTLE SQUADRON	89000
DICK TRACY	79000	BUDOKAN	99000
DONALD DUCK	89000	BURNING FORCE	59000
FANTASIA	99000	BUSTERS DUGLAS	89000
FIGHTING MASTER	109000	CENTURION	89000
GOLDEN AXE I	99000	CRACK DOWN	99000
GOLDEN AXE II	99000	CYBER BALL	89000
GHOULS AND G.	109000	DECAPATTACK	89000
GYNOUG	99000	DICK TRACY	89000
ICE HOKEY	99000	DONAL DUCK	89000
INSECTOR X	49000	F 22 INTERCEPT.	89000
MERCS II	109000	FANTASIA	99000
MICKEY MOUSE	69000	GOLDEN AXE II	99000
MIDNIGHT RESIST.	99000	HELLFIRE	89000
OUT RUN	99000	JAMES POND	79000
PHELIOS	49000	JOE MONTANA	89000
RASTAN SAGA II	59000	JOHN MADDEN	89000
ROLLING THUN.II	119000	LAST BATTLE	69000
SONIC	99000	LAKERS VS CELTIC	89000
STRIDER	79000	MERCS	99000
S. AIR WOLF	89000	MOONWALKER	89000
S. HANG ON	79000	MICKEY MOUSE	89000
S. MONACO GP	99000	ONSLAUGHT	79000
S. SHINOBI	89000	OUT RUN	89000
TAIHEKI	119000	PA CMANIA	99000
TASK FORCE HAR.	129000	PHANTASY STAR III	139000
T.BEAST WARRIOR	129000	PIT FIGHTER	99000
UNDEADLINE	129000	POPULOUS	89000
WREASTLE WAR	99000	QUACK SHOT	99000
ZERO WING	89000	REVENGE SHINOBI	109000

JAPAN ADAPTER 39.000

SHAINING IN DAR.	129000
SONIC	99000
SPEEDBALL 2	89000
SPIDERMAN	99000
STAR CONTROL	119000
STAR FLIGHT	109000
STORMLORD	99000
STRIDER	119000
SPACE INVADERS	79000
SPIDERMAN	99000
SUPER HANG ON	69000
S. VOLLEYBALL	69000
SWORD OF SODAN	99000
SWORD OF VERM.	129000
TARGAN	69000
TECHNO COP	
THUNDERFORCE II	69000
THUNDERFORCE III	109000
TOMMY LA SORDA	109000
TOE JAM & ERALD	99000
TRAMPOLINE TERR.	79000
TRUXTON	69000
TURRICAN	89000
WORLD C.SOCCER	69000
WREASTLE WAR	89000
Y'S III	
ZANY GOLF	49000
ZOOM	59000

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

Megadrive CD ROM

DISPONIBILE

EARNEST EVANS	125000
HEAVY NOVA	125000
SOL FEACE	119000
WOODSTOCK	125000

SUPER FAMICOM

CONSOLE SUPER FAMICOM L. 480.000

3D GOLF AUGUST.	149000	RAIDEN DENTETSU	159000
ACTRAISER	139000	RAIDEN TRAD	159000
AREA 88	149000	ROLL PLAY	169000
BATTLE COMM.	IN USCITA	SD GREAT BATTLE	129000
BATTLE DOGEBALL	149000	SD GUNDAM 91	159000
BIG RUN	129000	SHOOTING	159000
BOMBOSAL	109000	SILVER SAGA	IN USCITA
CASTELVANIA	169000	SIM CITY	149000
DARIUS TWIN	149000	SUPER ALESTE	IN USCITA
F1 EXAUST HEAT	IN USCITA	SUPER BASEBALL	149000
F-ZERO	139000	SUPER E.D.F.	169000
FINAL FANTASI IV	170000	SUPER F. SOCCER	159000
FINAL FIGHT	149000	S.GHOST AND G.	169000
GANAB. BASEBALL	149000	S.MARIO WORD 4	139000
GOEMON	149000	SUPER PINBALL	IN USCITA
GRADIOUS III	139000	S. R-TYPE	149000
HOLE IN ONE	139000	SUPER STADUM	149000
HYPER ZONE	149000	SUPER TENNIS	149000
JERRY BOY	149000	THUNDER SPIR.	IN USACITA
JOE & MAC	165000	TOP RACER	IN USCITA
LEGEND OF ZELDA	149000	ULTRA BASEBALL	149000
LEMMINGS	159000	ULTRAMAN	139000
PILOT WINGS	139000	ZELDA III	149000
POPULOUS	129000	**JP-KING JOYSTICK**	**165000**
PRO SOCCER	149000	**ASCII PAD**	**65000**

SUPER NES

ACTRAISER	120000
BASEBALL SIM 1000	110000
BASELOADED	106000
BILL LAIMBERT COMBAT	109000
CASTELVANIA 4	129000
CHESSMASTER	120000
D-FORCE	115000
DRAKKEN	120000
FINAL FANTASY II	129000
GRADIOUS III	100000
HOME ALONE	110000
IPER ZONE	99000
LAGOON	119000
PAPERBOY II	115000
PILOT WINGS	110000
POPULOUSE	105000
R-TYPE	110000
RPM RACING	110000
SIM CITY	110000
Y'S III	120000
ADATTATORE FAMICOM	45000

ORDINI Tel. 011/7731114 Fax 011/7731100

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

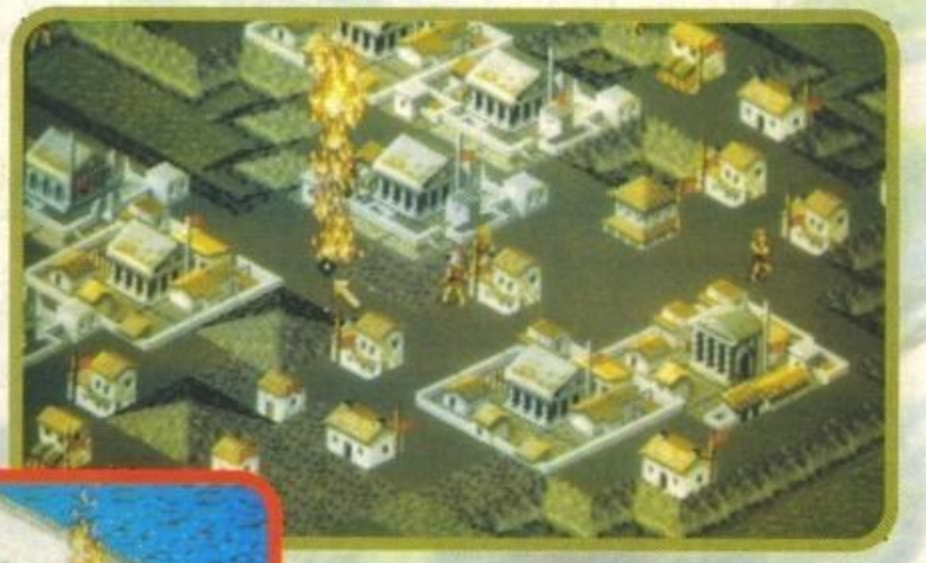
ELECTRONIC ARTS per Amiga, Atari ST L. 59.900

GAMES machine

STAR PLAYER

Molti lettori pensano che i capiredattori siano, in fondo, persone normali...

SI SBAGLIANO!



Sul pianeta redazione abitano ormai in pianta stabile i tre capiredattori delle stranote riviste TGM, ZZAP! e CONSOLEMANIA, e l'avvicinarsi delle date di consegna del materiale segna il momento per lo sventurato di turno di assurgere al Macintosh per prendere in mano la rivista che sta nascendo. Così, ogni mese, i tre sono costretti ad intraprendere il pellegrinaggio dal monte "Olimpo" (una montagna di dischetti su cui normalmente spendono il loro tempo gozzovigliando in allegra e succintamente vestita compagnia) alla pianura del Piave (cosiddetta perché un campo di forza urla "non passa lo straniero" a qualunque estraneo cerchi di avvicinarsi). Considerata la mole di lavoro che comporta il dirigere una rivista, i capiredattori ricevono dei poteri divini al momento della loro assunzione al rango di coordinatori, e grazie a questi tutto fila a meraviglia.

Stavolta, però, qualcosa è andato storto. TGM aveva iniziato a crescere, e crescendo stava assumendo una propria identità. Mangiava come un normale essere erbivoro, dormiva come un normale essere vivente, pensava come un anormale essere pensante. Ebbene sì, il nuovo TGM stava crescendo con delle tremende manie pennuticida. In fondo alla sua anima si annidava un enorme e gratuito desiderio di vendetta nei confronti di tutte le rondini e sapeva che finché gli umani fossero rimasti sulla Terra non avrebbe potuto sterminarle (Le rondini sono una specie protetta. Le maledette hanno raggiunto, con i loro agenti, anche le alte sfere politiche). Approfittando così di un attimo di distrazione del suo tutore (Max), lo stordisce, ne ruba i poteri mistici e si invola dalla finestra per raggiungere un covo preparato in gran segreto.

Nel frattempo, sul monte Olimpo, Giancarlo e Alex stavano terminando la loro ennesima partita a football americano simulato e si preparavano a godersi le coccole delle cheerleaders che attendevano pazientemente alle loro spalle (he, he) quando una chiamata di Max li informa sulla situazione. I due si guardano e decidono che, in fondo, il mondo può aspettare e le cheerleaders no.

Diverse ore dopo si teleportano in redazione dove trovano il combattivo Max alle prese con l'organizzazione di un piano d'azione.

"Dovremo attendere la sua prima mossa - dice con espressione calma e pacata- e poi lo distruggeremo."

"Dobbiamo proprio distruggerlo? Del resto vuole solo la distruzione di tutte le rondini."

"No, Giancarlo. Le rondini esistono e devono continuare ad esistere."

"Potremmo aspettare che ne ammazzi un bel po' ed intervenire prima che uccida l'ultima."

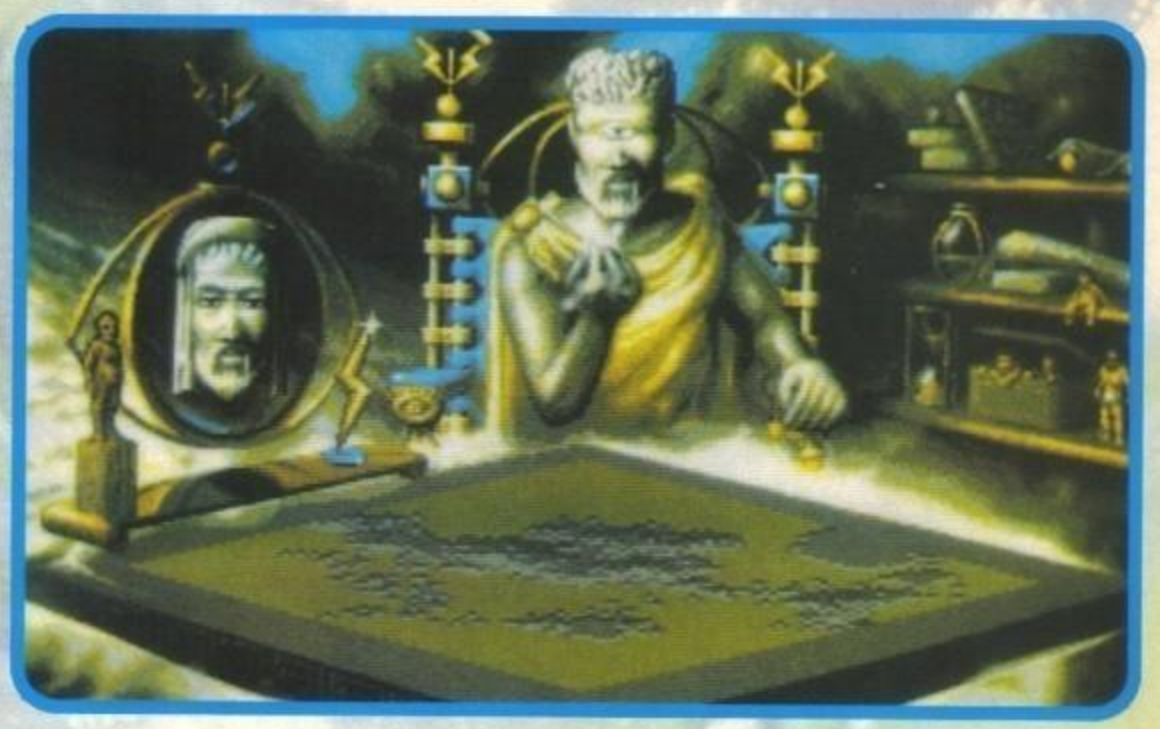
"NO!"

"Ok, volevo solo proporre una soluzione alternativa."

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Una violenta scossa di terremoto pone fine alla conversazione pro/contro volatili. Fuori dalla redazione, da un'enorme squarcio nell'asfalto fuoriesce della lava.
"Orca l'oca! Ma quali poteri ti ha rubato esattamente la disgraziata rivista?"
"Bah! Stavo giocando a Populous II e quindi..."
Nel frattempo una pioggia di fuoco si riversava nella strada opposta a quella colpita dal terremoto.
"Dobbiamo -dice Max- fare in fretta."
"Io so dove si è nascosto. "
Tutti gli sguardi (che poi sono solo due, ma scriverlo così fa più scena) si poggiarono su Giancarlo.
"Ebbene sì. Io ho dato rifugio al fuggitivo."
"Tu?!?" -Chiedono stupiti i rimanenti due.
"Sì. Non posso soffrire le rondini, lo sapete, e inizialmente si trattava solo di studiare un piano insieme al TGM per sterminarle. Ma ora si è spinto troppo oltre. Temo che la sua psicosi stia peggiorando."
I tre si fiondano a casa del caporedattore di Zzap! armati fino ai denti e pronti a fronteggiare quello che ormai credono un mostro. Giungono al portone, salgono le scale, aprono la porta e... trovano la madre di Giancarlo

impegnata ad accendere il camino con dei fogli di carta.
"Salve ragazzi. Ho appena acceso il camino, ma sapeste che fatica che ho fatto, sembrava quasi che la carta non volesse collaborare."
(Al di là delle deliranti vicende del nostro ornitologo Gianca il nostro caro TGM ha fortunatamente abbandonato, in tempo utile per uscire puntuale in edicola, tutti i suoi velleitari propositi dittatoriali, riconsegnando ogni divino potere nelle mani del suo legittimo detentore: "Caro JH, la prossima volta che fai una recensione del genere ti faccio risucchiare da una tromba d'aria, attorcigliare come un batuffolo di cotone villoso e scagliare poi verso le desolate lande zappiane... Ovviamente a volo di rondine!" NdMax).

Giancarlo Calzetta

Amiga

Ed eccoci a commentare il seguito di un gioco che ha segnato la storia dei videogiochi. Il primo Populous e' stato acclamato da tutti come una perla di innovazione e giocabilità. Il sonoro e' stato curato da quel genio di Rob Hubbard e la grafica era funzionale e dettagliata. Ma quel che esaltava maggiormente era la sensazione di potenza che il gioco emanava.
Nel seguito è purtroppo cambiato ben poco, strutturalmente parlando. Il sonoro non è più quello di prima, ma il resto è stato migliorato. La grafica è molto bella, con tutti gli omini perfettamente animati e le animazioni degli eroi molto curate. La giocabilità è leggermente peggiorata, più che altro come effetto dell'inflazione che si è avuta dei metodi di controllo alla "Populous", ma la sensazione di potenza che ha caratterizzato il primo gioco è sicuramente cresciuta. In Populous II avete la possibilità di mandare in giro per il territorio avversario trombe d'aria, colonne di fuoco, eroi fiammeggianti, inondazioni, terremoti e temporali. Potrete devastare ampie zone con piogge di fuoco, fulmini mirati, maremoti o vulcani. Ma i fenomeni più devastanti saranno utilizzabili solo nei livelli avanzati (e considerato che di livelli ce ne sono 1000, avrete un bel daffare per vedere tutti gli effetti possibili). Unica pecca riscontrata: un po' troppo facile progredire nel gioco. Ebbene sì, finora non sono mai stato sconfitto (aggiornato al 112° livello). Concludendo, non posso che consigliarvi un gioco strutturalmente molto, ma molto, bello che però non piacerà a chi deve far lavorare la materia grigia oltre al pulsante di fuoco.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
91%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

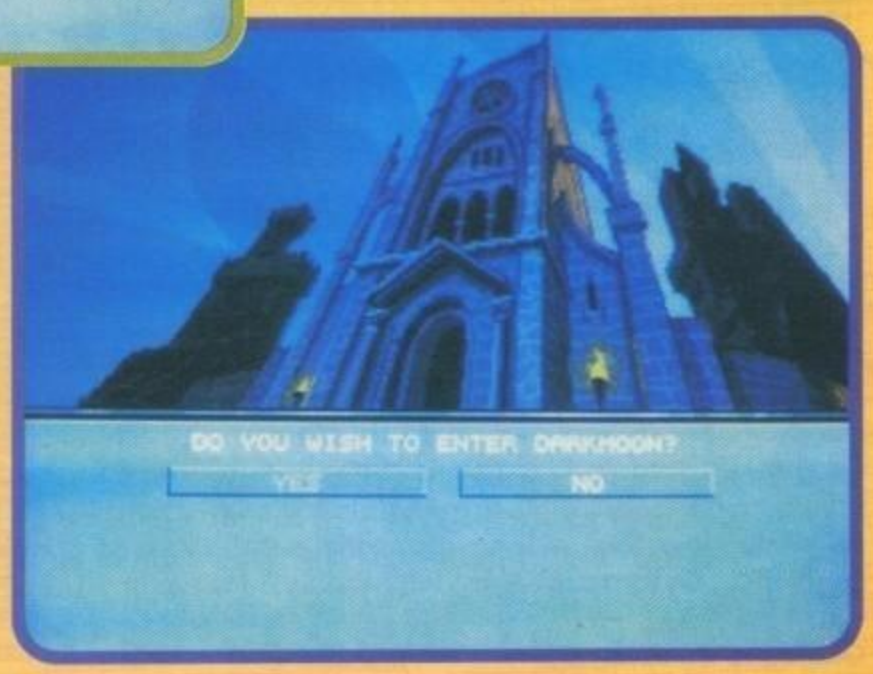
SSI/US GOLD per PC L. 69.900

Che le fogne non siano un posto idilliaco si sapeva già, che nel precedente episodio un gruppo di eroi dovette frugare in una rete di fognature è storia nota, ma che la cosa si debba ripetere è davvero troppo!

EYE OF THE BEHOLDER II
THE LEGEND OF DARKMOON

Dopotutto, come è possibile combattere con uno spadone a due mani, avendo una delle medesime impegnata a tappare il naso? La faccenda è quantomeno frustrante, per cui gli eroi di Waterdeep che trionfarono in Eye of the Beholder 1 uscirono abbastanza scossi dall'impresa. Ma in quel di Waterdeep c'è sempre stato un certo fermento di forze maligne, e non molto dopo si ebbero prove scritte di qualche strano mistero locale. In particolare si trattava della zona in cui sorgeva il tempio di Darkmoon: i prodi avventurieri sono quindi stati richiamati per investigare; con grande sollievo dei loro nasi, l'avventura non inizia in putride fogne, bensì in una verdeggiante e ombrosa foresta.

L'interfaccia di gioco non è nuova per tutti coloro che hanno provato Dungeon Master o il precedente episodio di EOB 2: sul video troneggia una visuale soggettiva, contornata da icone varie e aree di stato per i personaggi. Ancora una volta si tratta di un ambiente da mouse, come il titolo faceva capire: una presenza che sul PC sta mietendo sempre più favori da parte di pubblico e programmatori. Non c'è quindi nulla di particolare da dire, salvo che alla SSI hanno deciso di scrivere EOB 2 come un seguito più che una ristrutturazione; se avete presente la differenza tra Might & Magic 1, 2 e 3 capirete che cosa intendo. Le varianti più significative stanno fondamentalmente nella grafica, che è stata ingrassata da un maggior numero di disegni. La concezione basilare del sistema enigmistico non ha subito modifiche, con vantaggio di chi ha già giocato ad EOB 1. Questo evidenzia (come se ce ne fosse bisogno) la filosofia SSI di concepire i suoi giochi di ruolo a cicli: giova all'unità del racconto, piace ai giocatori, ed è senz'altro un sistema per vendere di più. Questa filosofia emerge anche dal numero di punti esperienza assegnati all'inizio: via via che si progredisce lungo un ciclo, i giocatori partono da parecchi livelli oltre l'inizio del capitolo precedente. EOB 2 non fa eccezione, e così i giocatori monoclasse iniziano circa al settimo livello. Sembra quasi di sentir parlare la SSI: "Non c'importa se non avete giocato al capitolo precedente e non avete personaggi da trasferire, beccatevi questo pegno di buona fede con i nostri complimenti, e la prossima volta comprate SSI!". Ma non pensate che con questo sia maldisposto nei loro confronti: anche la collana Might & Magic (la mia preferita) fa qualcosina di simile, e nessun avventuriero rifiuterebbe qualche livelluzzo in più. Ma che cosa vi attende nel gioco? C'è la solita schiera di mostri cattivi e affamati (poteva mancare?), un bel pacco di corridoi sotterranei, un mistero da svelare, e un intricato sistema di leve, pulsanti, piattaforme e serrature che regola l'apertura delle porte. Non mancano le finezze: dopo essere rimasto apparentemente intrappolato e avendo cercato a lungo una possibile via d'uscita, la trovai lanciando un oggetto che passò proprio attraverso i graticci di una porta. E adesso basta divulgare i segreti del gioco, dopotutto la SSI vi tenta già abbastanza pubblicizzando assieme al gioco il libretto dei suggerimenti (Bleah!). Vi dirò quindi che EOB 2 esige l'ardisco, non si sogna nemmeno di girare sugli XT, funzionerebbe in EGA ma è stato concepito espressamente per la VGA/MCGA 256 colori (che è un altro fenomeno ormai di moda nel mondo PC), supporta la scheda AdLib e compatibili, vi succhia



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMES machine

STAR PLAYER

tutti i 640K di RAM che magari non avete nemmeno, e rende un mouse quasi obbligatorio: la tastiera è usabile, ma è ovviamente una seconda scelta. E prima di lasciarvi avventurare nelle viscere di Darkmoon, vi devo proprio dare un buon consiglio: occhi aperti, naso spalancato (non siamo più nelle fogne!), orecchie tese, e gambe in spalla; è meglio un vigliacco vivo di un eroe morto, anche se sarebbe ancor meglio un eroe vivo...

W.B.

PC

Da un'angolazione strettamente tecnica non si notano migliorie particolari nelle viscere del programma: la struttura originale del gioco è rimasta immutata, come non piccola parte della grafica e tutta l'interfaccia utente. Le differenze sono soprattutto nel diverso (ma neanche tanto) ambiente di gioco e nel miglior fattura grafica dei mostri, oltre a una certa presenza di schermate di dialogo con ritratto dell'interlocutore. Il sistema di gioco di EOB 2 è già stato ampiamente apprezzato per la sua immediatezza; non è qui che vanno i miei dubbi, bensì alla relativa lentezza del programma, già sperimentata in EOB 1. Non so che possiate pensarne voi, ma trovo veramente fastidioso vedere che il programma ritarda di parecchi decimi di secondo reagendo ai comandi nel bel mezzo di un accanito combattimento. E un altro piccolo limite del gioco lo abbiamo nel senso di claustrofobia (comune anche al predecessore e a Dungeon Master) degli scenari rigorosamente sotterranei: perfino la foresta sembra volervi ingabbiare. E devo anche dire che oggettistica e bestiario sono abbastanza ridotti, oltre alla mediocre impostazione tattica dei combattimenti. Il mio parere professionale è quindi che EOB 2 (paradossalmente) sia una grandiosa esperienza di gioco soprattutto per chi non è particolarmente iniziato o appassionato: il fluido magnetico della grande giocabilità e dell'atmosfera sicuramente raccoglierà molti nuovi adepti, ma i ruolisti più seri potrebbero trovare semplicistico lo schema di combattimento, dando la preferenza, come il sottoscritto, a giochi di ruolo più classici.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
92%

RITORNA ANCHE BUCK ROGERS!

Come prossima uscita la SSI ha infatti in programma il secondo episodio per il suo gioco di ruolo ad ambientazione spaziale. Buck Rogers Matrix Cubed dovrebbe essere prestissimo disponibile nella versione Pc (256 colori, ovviamente), con quella Amiga prevista a ruota. La recensione nel prossimo numero.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

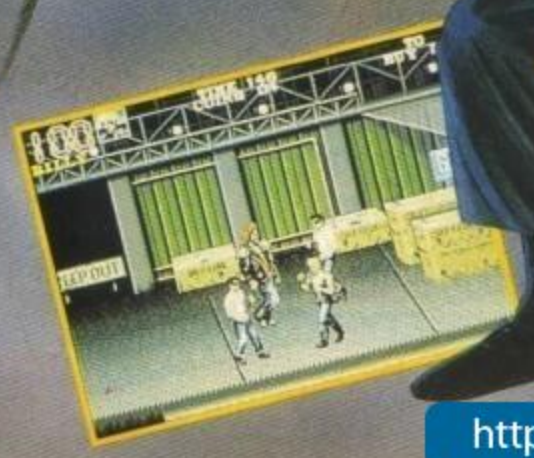
STORM

SALES CURVE

DOUBLE DRAGON III

THE ROSETTA STONE

TRADEWEST



© 1990 Technos Japan Corp. "Double Dragon III The Rosetta Stone"™ is a trademark of Technos Japan Corporation. Licensed from Tradewest Inc. A joint Sales Curve/Tradewest Publication © 1991.

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UBI SOFT per Amiga e Atari ST L. 59.900

CELTIC LEGENDS

Wargame... fantasy... griglia esagonale... magie... 1 o 2 giocatori... giocatelo e fateci sapere... ciao, ciao... sciaf! Aaah! (recensore che viene frustato per scarsa operosità)... tic, tic, tic (recensore che comincia a scrivere come si deve).

Quel giorno Eskel passeggiava tranquillamente per un sentiero leggendo il suo nuovo libro di magie appena comprato al mercato delle pulci, e fin qui niente di strano. Ma il fato volle che anche un certo Sogrom, libro in mano e testa altrettanto tra le nuvole, stesse percorrendo lo stesso sentiero in direzione opposta. La collisione fu inevitabile. I due maghi, ripresisi dalla botta non senza stupore cominciarono a urlarsi (col dovuto rispetto) complimenti del tipo: "brutto idiota, guarda dove vai" o "ti trasformo in rospo, maledetto sguercione". E fu guerra. Con una progressione geometrica che ha del miracoloso la lite si è estesa a tutto il territorio di Celtika (avete presente le risse che scoppiano al bar? Ecco, una cosa del genere) e tra i due maghi e le rispettive genti è lotta aperta. Il fine unico e non dichiarato (non che ci voglia molto a capirlo) di entrambi è di distruggere l'altro mago con ogni mezzo. Un simile eliminazione porterebbe ad una immediata quanto miracolosa cessazione delle ostilità, un po' come nelle partite a scacchi quando si mangia il re. Il che è come dire: è dura fare il mago di questi tempi. Tanto per cambiare il duello tra le due fazioni è una specie di lotta tra bene e male: Eskel comanda le forze terrestri e celesti, cioè i "buoni", mentre Sogrom si nasconde dietro le fila dei suoi demoni di ovvia provenienza sotterranea e altrettanto ovvia filosofia malvagia. A far da terzo incomodo figurano (ma possono essere tolti dal gioco fin dall'inizio) delle creature selvagge senza alcun potere stregonesco e che odiano la magia in tutti i suoi attributi. Il gioco si svolge su due livelli di mappa (entrambi a griglia esagonale): strategico e locale. Nel primo i gruppi (che possono essere composti da un massimo di otto elementi) sono rappresentati dal solo capogruppo, mentre nel modo locale ogni creatura è a sé stante. Ad ogni turno il vostro stregone guadagna un certo numero di punti magici (a seconda dei castelli e dei luoghi incantati in suo possesso) e li può usare a piacere o nei combattimenti con incantesimi vari del tipo palla di fuoco, debolezza, amnesia, ira divina, contagio, trasformazione, ecc., oppure anche al di fuori dei combattimenti per chiedere alle divinità dei nuovi uomini per il suo esercito. A questo punto entrano in ballo il livello di magia e l'esperienza dello stregone che limitano fortemente la classe delle creature da evocare. Eskel, infatti, potrebbe avere a disposizione soldati semplici, signorotti, maghi, ciclopi, angeli, idre e arcangeli, ma all'inizio del gioco si deve accontentare dei primi due. Più o meno analoghi gli sgherri di Sogrom (a parità di livello): goblin, orchi, stregoni, troll, scheletri, dragoni e demoni. In caso di vittoria, passerete ad un'isola più avanzata con un maggior numero di castelli, luoghi incantati, mostri, ecc. In caso di sconfitta, invece, ricominciate dall'ultima visitata.

G.B.

Amiga

E' evidente che si è cercato di fare un wargame strategico diverso dai soliti: ambientazione un pochino originale (fantasy, appunto), grafica più che buona (visto il genere), sonoro altrettanto (soprattutto nell'introduzione), interfaccia a mouse e icone e un ridotto numero di contendenti, tanto per rendere il tutto immediatamente accessibile anche agli inesperti. Inoltre, per movimentare un pochino i combattimenti in un gioco che altrimenti non sarebbe molto strategico, ogni mago (e anche alcuni dei loro sgherri più potenti) può lanciare una discreta serie di incantesimi individuali o di gruppo. Peccato che tra queste figuri anche la magia di teletrasporto: grazie ad essa si può spostare uno qualsiasi dei propri uomini in una casella occupata da un nemico e dare adito a un duello che vedrà sempre un vincitore. Questo significa che spesso basta teletrasportare i propri uomini può forti all'indirizzo del mago nemico e prima o poi soccomberà. A questo difettuccio si poteva facilmente ovviare dividendo i duelli in due o più tempi in modo da permettere al più debole di scappare o ancora rendendo il teletrasporto efficace solo su chi lancia la magia. Non l'hai fatto, Ubi Soft... Peccato!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
80%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOLOGNA - VIA MURRI 73 - TEL. 051 6236650
BOLOGNA - VIA S.STEFANO 30/2 - TEL. 051 224833
BOLOGNA - VIA LOMBARDI 43 - TEL. 051 361870

GRANDE EMPORIO STERLINO

C 64

AMIGA

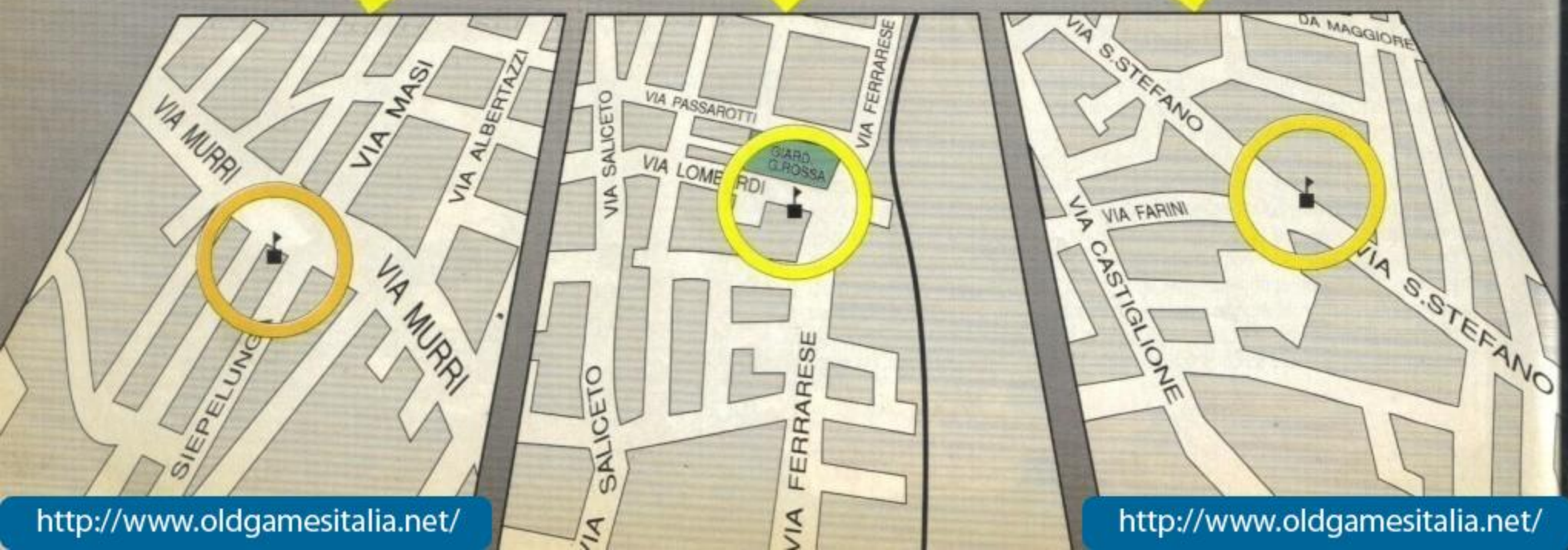
PC COMPATIBILI

LINX - GAME BOY - GAME GEAR

SEGA MEGADRIVE - SUPERFAMICOM

SEGA MASTER SYSTEM - NINTENDO

COMPUTER CENTER



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

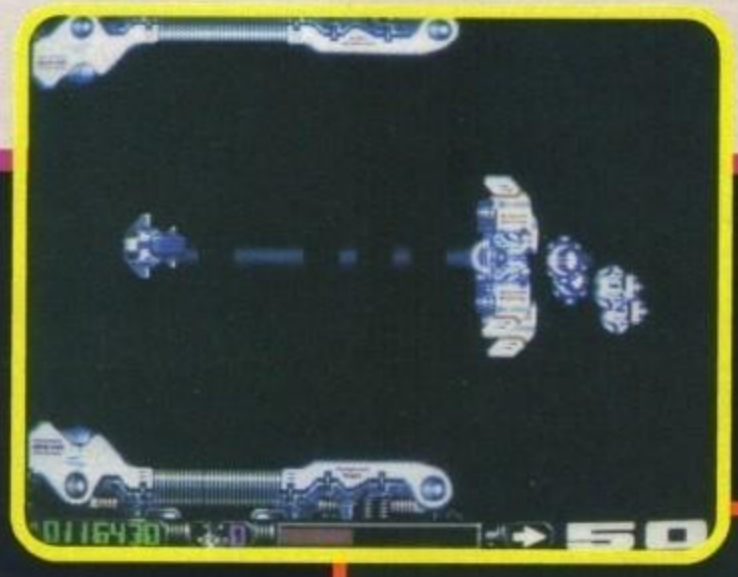
REVIEW

ELECTRONIC ZOO Per Amiga e Atari St L. 39.000

CARDIAXX

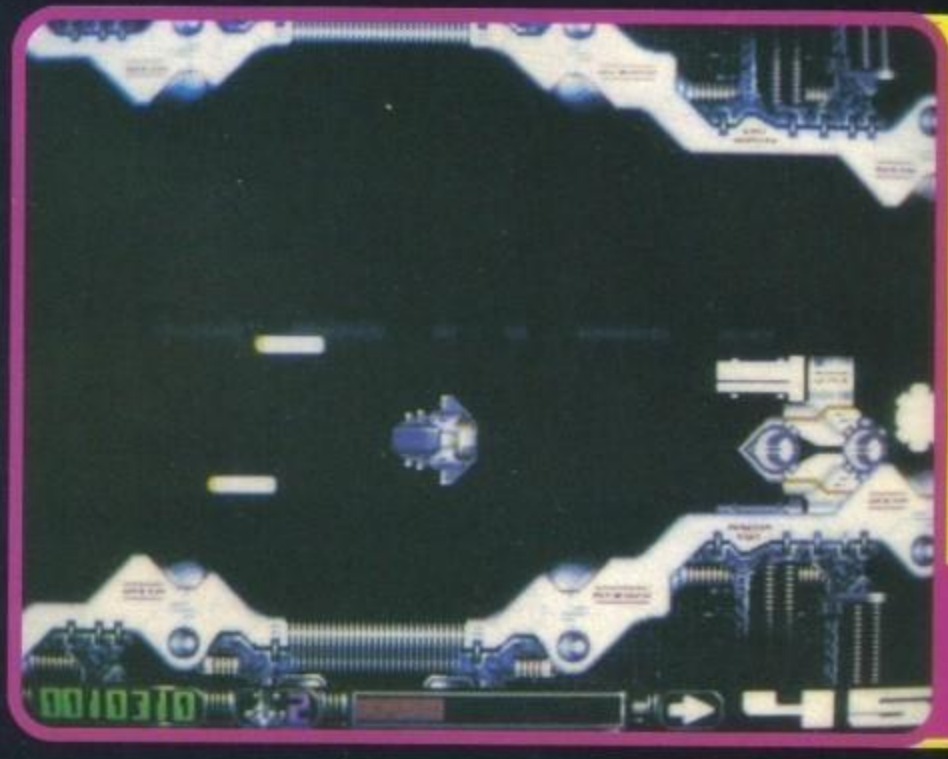
CARDIAXX - LIFE IN THE FAST LANE

Attenzione... Attenzione... è stato avvistato un mostro alieno che non è E. T. ... nemmeno Mork... E' bruttissimo, non pensavo potessero essere così grossi ed orrendi gli abitanti di altri mondi. Ma... è uno scherzo... Ora desidero sapere chi in redazione ha appiccicato sulla lente del mio telescopio una cimice per le antenne!



La storia ha inizio nell'anno solare 3151. Il genere umano è sotto la minaccia di un'arma aliena, diversa da quella osservata dal telescopio in redazione, e di potenza devastante (ve ne accorgerete). Questa invenzione mortale è frutto di innumerevoli studi da parte di un impero malvagio chiamato Cardiaxx. Il fatto curioso è che tutto il mondo si affida alla nostra missione seguendola in diretta con un abbonamento di soli 5.000.000 Ecu al giorno, il costo di un Amiga 6792/T, su Tele Spazio Più 1 Meno 3. Abbiamo quindi l'onore di avventurarci nella zona nemica, fortunatamente con una navicella stellare, di nome "Stolen Heart" e di ottime caratteristiche: armi micidiali, velocità supersonica, Abs di serie, lunotto termico e tergicristallo posteriore, purtroppo con un serbatoio limitatissimo che ci permette di proseguire in ogni missione per pochi secondi. Le ultime parole, prima di caricare i bagagli e mettersi in viaggio, esclamate dal Generale di Navicelle Mondiale sono state: "Vai e distruggi. Ricordati anche di non usare l'auto-fire, altrimenti è troppo semplice...". Furbo lui, è facile stare davanti al televisore a vedermi schiattare, sfracellare, blastare. Quasi quasi non ci vado... Desideroso di gloria, salgo sulla navicella e via al primo livello. Immediatamente iniziano le difficoltà: questo a causa della velocità alla quale la nostra astronave si sposta (forse non ho ancora detto che è uno shoot'em up bidirezionale) e la visuale limitata a poche centinaia di metri che non ci permette spesso di vedere gli ostacoli. In aggiunta il sistema difensivo avversario è fornito di numerose creature meccaniche antiquate (per loro ma non per il genere umano) che gli servono a sondare le capacità dell'invasore (me ne sono accorto considerando le 12 partite che ho dovuto affrontare prima di superare il livello). Di volta in volta poi troveremo l'immancabile mostro fornito di raggi multipli, missili aria-spazio che riesce facilmente a superare i nostri schermi difensivi. Il secondo livello... scopritelo è così difficile... Per quanto concerne gli altri, vi informo che sono sette, in totale e che dovrete faticare mille tute spaziali prima di portare a termine la missione. Provare per credere.

Massimiliano Pescatori



Amiga

L'Electronic Zoo lo definisce come il più veloce shoot'em up in circolazione, e sinceramente non posso proprio contraddirla. Il problema diventa la giocabilità che è forse troppo elevata (Giancarlo quasi piangeva perché doveva fare le foto e non superava il primo livello). E' quindi chiaro che tutti gli amanti di questo genere non possono farsi sfuggire un gioco di longevità assicurata.
Per quanto riguarda la realizzazione tecnica Cardiaxx ha un sonoro di buona qualità (rock-dolce, un po' stancante dopo qualche ora di gioco) con grafica curata (per quanto piuttosto limitata) e varietà discreta di soggetti da blastare. Il voto è influenzato dalle poche innovazioni apportate a confronto dei predecessori in questo genere, anche se comunque, almeno a mio avviso (nostro, ndMax), Cardiaxx è un gioco che non pretende di essere un big, ma di diffondersi fra i monitor senza troppo rumore.

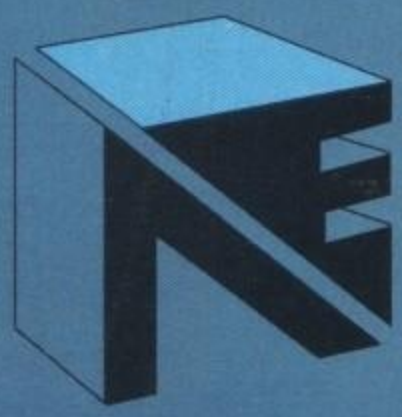
TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
80%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



NEWEL®

srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO	tel.02/323492
UFFICI	tel.02/3270226
FAX 24h	tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI	tel.02/33000036

PER TUTTI GLI UTENTI AMIGA...
E' USCITO IL 1° NUMERO DI
"AMIGA NEWS"

Nel primo numero trovi 60
pagine illustrate zeppe di novità,
accessori di ogni genere, interfaccia, ecc...
Amiga news dove si trova ?
Quanto costa?
Come si puo averlo?

"AMIGA NEWS" NON E IN VENDITÀ IN EDICOLA.
"AMIGA NEWS" E' GRATIS!
PER AVERLO... BASTA COMPILARE IL MODULO QUI SOTTO RIPORTATO E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A NEWEL srl VIA MAC MAHON, 75

Questo coucom dà diritto a ricevere AMIGA NEWS

Nome .....

Cognome .....

Indirizzo .....

Cap ..... **Città** ..... **Prov** .....

Tel. .....

Note .....

.....

.....

.....

ATTENZIONE

Ricorda, un computer non può essere acquistato ovunque, ma solo presso una organizzazione specializzata che è in grado di consigliare e assistere il cliente prima e soprattutto dopo la vendita!!!

La NEWEL è una società specializzata che opera nel settore da oltre 20 anni. Noi trattiamo tutte le migliori marche, e quindi siamo in grado di offrirvi il computer che si addice di più alla vostre esigenze.

Da noi non trovi soltanto il computer ma anche tutto ciò che ti può servire successivamente, hardware & sofware. Pensaci prima di comprare un computer!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl
20155 MILANO
via Mac Mahon,75
NEGOZIO tel. 02/323492
UFFICI tel. 02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI
tel. 02/33000036

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

LA NEWEL SRL PRESENTA NELLA SUA QUALITA' DI UNICO DISTRIBUTORE NAZIONALE IL LASER DISK GAME

Quante volte abbiamo desiderato di poter giocare a casa nostra a tutti quei giochi con la tecnologia del Laser come Dragon's Lair, Space Ace, Fire Fox,Thayer's Quest e tanti altri. Ebbene, grazie al lettore Laser PIONEER ed un computer tutto ciò diventa possibile

NUOVI PREZZI!!

MANUALI IN ITALIANO

IL sistema consiste oltre al lettore ed un Computer in un'interfaccia che consente al Computer il diretto controllo del lettore Laser. E' così possibile l'utilizzo di tutti quei giochi Laser che ai tempi si trovano solo nelle sale giochi.
Sono attualmente disponibili le interfaccie per i seguenti Computer.
Commodore Amiga, Atari ST - STe, IBM - PC compatibili, Commodore C - 64 e in via di sviluppo anche per la serie Macintosh

Titoli disponibili

Space Ace - Dragon's Lair - Thayer's Quest -

Titoli in programmazione

Casino Royale 1&2
Mach 3
Thayer's Quest 2
Voyage to the New World
Cobra Command
Orpheus
Fire Fox
Shadow of the New Stars
Don Quixote

NOVITA' ORA DISPONIBILE PER AMIGA-PC

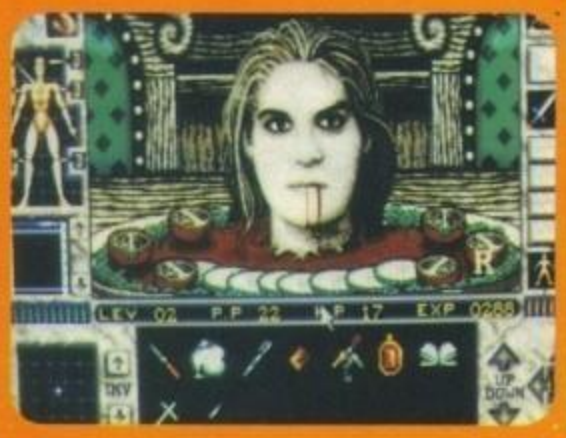
TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE per PC

ELVIRA II
The Jaws of Cerberus



Le creature infernali sono per forza cieche? Sembra proprio di no: il cagnetto da guardia di Lucifero (il solito Cerbero) sembra avere una spiccata passione per certe donne, e così ha rapito la dolce (?) Elvira!

GAMES machine

STAR PLAYER

Qui in redazione si aggira un individuo che mette il suo nome praticamente dappertutto, e che si vanta della sua esperienza in materie veneree e afrodisiache: lascerò a lui l'eccitante compito di trovare aggettivi nuovi per la nostra sexystrega dal lungo crine. Il mio dovere di recensore è invece inquadrare la situazione del gioco e trasmettervela: come vi ho già anticipato, Cerbero sembra dotato di una certa sensibilità nei confronti delle "appendici sferoidali" stile dirigibile della bella mora, è non è certo alieno dal balenare qualche scivolosa occhiata di apprezzamento sulle di lei curve iperboliche (ma a chi la vuoi dare a bere con questa storia del recensore impassibilmente "atarassico" e moralmente inattaccabile, è inutile che ti nascondi dietro a questo tono freddo e distaccato, che ormai ti conosciamo tutti... William, vecchio marpione! NdMax). Ma il ratto della Sabina (che è sempre Elvira) ha uno scopo che va ben oltre le occhiatine assatanate: il botolaccio infernale vuole ACCOPPARLA! (O almeno questo è quello che vuole farci credere il nostro ingenuo Willy).

Voi siete comunque il produttore cinematografico di Elvira, e quindi non potete assolutamente permettere che la vostra primadonna finisca così miseramente. Fortunatamente per voi, la strega è in grado di apparirvi davanti per darvi consiglio, primo dei quali (molto tangibile), il suo libro di incantesimi con relativo pendente magico. E così, per salvare la bellona, dovete improvvisarvi apprendista stregone, compiendo una vertiginosa scalata dei livelli magici in puro stile ruolistico. Eh, sì: il gioco ha senz'altro molti elementi del genere, e potremmo classificarlo senza problemi come "avventura di ruolo con visuale soggettiva". Il vostro compito, più che di salvare Elvira, è di salvarla in fretta: Cerbero ha deciso che il giorno, morendo, non dovrà essere solo: a mezzanotte Elvira lascerà il mondo dei vivi per sua mano... ehm, zampa. Da quanto potete vedere il cielo è color bluastro scuro: ben che vada avete poche ore.

La prima cosa strana nel gioco è che apparentemente non esiste indicazione del tempo; dopotutto è meglio così, vi sentirete meno assillati. Resta il fatto che vi trovate fuori dalla vostra casa cinematografica, sapendo che Elvira è prigioniera da qualche parte là dentro. Prima di iniziare il viaggio dovete scegliere la vostra "professione" tra quattro possibili, in modo da stabilire che tipo di attributi di base preferite avere: potete scegliere un cascatore piazzatissimo, ma un po' trascurato da Madre Natura nella zona cerebrale, o un geniale programmatore il cui fisico non è esattamente da culturista, o anche un investigatore privato senza doti di spicco, ma una media da primo della classe, o infine un agile e preciso lanciatore di coltelli. Il vostro progresso nei livelli e la vostra efficenza in combattimento saranno influenzati dagli attributi (forza,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

intelligenza, destrezza, ecc.) così determinati, e a questo punto inizia il gioco. Il primo problema sarà entrare nella vostra stessa casa cinematografica: un cancello dall'apparenza MOLTO solida ve l'impedisce, ma dopotutto l'avete voluto così proprio voi, per contenere l'orda dei fan di Elvira. Nel vostro inventario avete non poca roba, anche se l'articolo forse più importante è il libro delle magie, grazie al quale, a condizione di avere punti incantesimo e ingredienti sufficienti, potrete lanciare tutte le magie di livello minore o uguale al vostro. Per avanzare di livello esistono due sistemi: far passare il tempo (l'esperienza aumenta lentamente) o risolvere problemi, tra cui scoprire esattamente quali ingredienti servono alle magie. L'aumento di livello è automatico, e i vostri attributi si modificano di conseguenza. L'ambiente di gioco è addirittura saturo di oggetti furtabili; teoricamente potete prenderne un numero spropositato, ma dovrete impegnare una parte della vostra forza. Per questo motivo sarete meno efficaci in combattimento, e qui iniziano le risate. Sapete com'è: un povero produttore ha qualche nipotino cui deve fare il regalino; ebbene, il regalino in questione è un coltello formato junior, e proprio mentre il poveretto sta andando a consegnarlo, gli capita sul gobbo il rapimento della sua vamp preferita. Siccome il nostro produttore è un non-violento, non porta armi con sé; immaginate ora con che cosa dovrà combattere: col coltellino ridicolo? Bravi, indovinato: in premio riceverete a stretto giro di posta un leccalecca succhiato da Frankenstein. I problemi però non finiscono qui, perché la vostra casa cinematografica è infestata da creature di varie provenienze, tutte assai spiacevoli. Ecco quindi un ottimo motivo per avere estremo bisogno di potenza offensiva, senza magari trascurare le necessità difensive. Il combattimento è abbastanza semplice: vedrete quel brutto muso del vostro avversario bene al centro dello schermo, e potrete attaccarlo con magie e/o col microcoltello (ma fortunatamente ci sono anche altre armi). Gli attacchi con arma bianca hanno quattro modalità: si spazia da un attacco difensivo, che colpisce poco ma in compenso procura poche ferite di guerra, a un attacco selvaggio con grande spargimento di sangue da ambo le parti. Sul video sono presenti due indicatori, visualizzanti in forma analogica il livello di ferite date e ricevute con ogni colpo. Oltre a questo c'è la grossa finestra di visuale, una nutrita serie di icone per il comando (l'ambiente di gioco è tipicamente da mouse), l'indicatore delle magie attive, la zona dell'inventario, e la vostra area di salute. Quest'ultima vi riguarda molto da vicino, indicando le condizioni per ogni zona del vostro corpo. Una gamba a pezzi vi farà muovere mooolto lentamente, un braccio rotto vi costringerà a lasciar giù oggetti pesanti, e ferite troppo grosse al torace vi spediranno direttamente a colloquio con Lucifero. Sono sicuro che queste marginali difficoltà non vi spaventeranno, dopotutto Elvira sarà più che lieta di ringraziarvi personalmente in caso di successo...

W.B.

PC

Fondamentalmente non esistono grosse differenze rispetto al predecessore: oltre all'ambientazione orrorifica (rigorosamente d'obbligo) ci troviamo a dover risolvere problemi in un grosso edificio infestato da presenze più meno raccapriccianti. Per quello che riguarda il raccapriccio non ho dubbi: se amate le forti emozioni dovete procurarvi una copia del gioco, attendere la sera, e buttare tutti fuori di casa: dopo una mezz'oretta circa sarete immersi fino al collo nel marciume, e sentirete un brivido gelido salire per la schiena. Qualche appunto va invece mosso alla gestione del terreno di gioco, che vi disorienterà un pochino. Qua e là troverete locazioni un po' finte oppure restrizioni strane nei movimenti: nonostante la mole del programma (circa 6 megabyte) non tutte le possibili visuali sono state considerate. Come gioco mi è sembrato piuttosto ben organizzato: i problemi sono difficili quanto basta per far durare il gioco e per far leva sul vostro orgoglio di avventuriero. La grafica? Innanzitutto è sempre più di moda far piangere la CGA dimenticandosi della sua esistenza: Elvira 2 si accoda e chiede almeno la scheda EGA, ma il vero potenziale grafico emerge solo con la VGA, e non ditemi che non ve l'aspettavate. Una cosa che decisamente non va è una procedura di installazione di una lunghezza angosciante, ma il mio parere resta globalmente più che positivo: forse i più impressionabili dovrebbero ripensarci, ma se le scene forti vi attirano e amate le avventure... amerete anche Elvira 2!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
90%

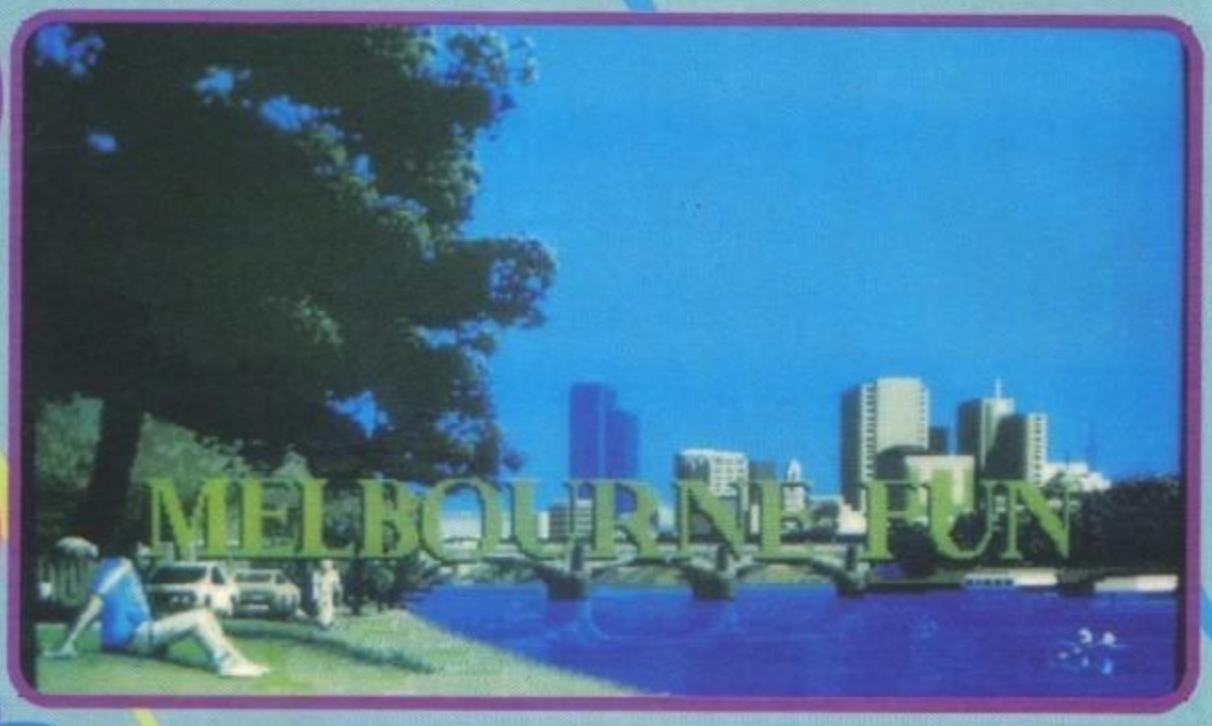
http://www.oldgamesitalia.net/

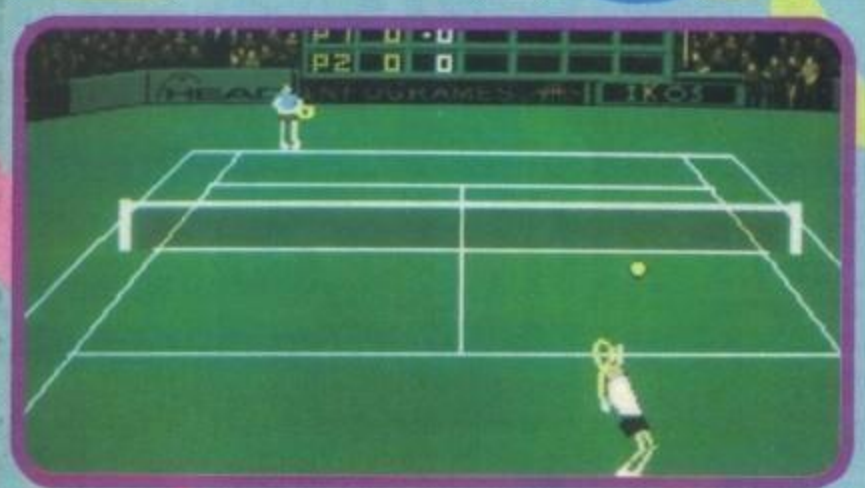
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INFOGRAMES per Amiga L. 49.900, Atari St L. 69.900, PC L. 59.900

Lo sport più simulato nei videogiochi, chiaramente dopo il calcio, si arricchisce di un nuovo prodotto di una casa francese; sarà solo una coincidenza? Forse, visto che il gioco era stato progettato da molto tempo, ma di sicuro, ora che la squadra transalpina ha trionfato in Coppa Davis, la Infogrames venderà molte copie in più, almeno in Francia...





GAMES machine

STAR PLAYER

ADVANTAGE TENNIS

E' appena iniziata la stagione tennistica 1992 influenzata ancora dall'eco, come già accennato, della vittoria della Coppa Davis della nazione storicamente considerata nostra cugina: la Francia. Non potevo trascurare un fatto così importante per tutti gli sportivi del mondo e personalmente spero che l'impresa (proprio la parola giusta) di questa nazione porti gli azzurri a iniziare bene il prossimo torneo contro la Spagna (come al solito siamo sfavoritissimi, la novità dov'è?).

Ma partiamo subito a esporvi questo incoraggiante tennis: all'inizio del gioco avremo la possibilità di modificare le caratteristiche fisico attitudinali del nostro atleta creando un vero e proprio tennista somigliante a noi stessi o, forse è meglio, ad uno dei nostri campioni preferiti.

Advantage Tennis comprende impostazioni differenti per ogni partecipante. La scelta inizia con i colpi fondamentali, dritto e rovescio, che possiamo giocarli a una o due mani; poi dovremo decidere i colpi preferiti da utilizzare contro i pallonetti o passanti, come la schiacciata, lo smash, la voleé alta dando le spalle all'avversario, il recupero giocando una palla sotto le gambe (vi ricordate il colpo Noah?) o il tuffo con relativa capriola (vedi Bum Bum Becker). Si ha anche la possibilità di scegliere i valori dei propri colpi, i quali potranno essere comunque aumentati, durante la stagione, grazie ai bonus acquisiti per ogni posizione scalata nella classifica ATP mondiale.

Proprio quest'ultimo è lo scopo del gioco, e cioè di diventare il numero 1 nel ranking mondiale; quest'aspetto è stato finalmente curato e realizzato nel miglior modo fin'ora raggiunto, visto che in precedenza o si vincevano solo soldi senza sapere che classifica avevamo (Pro Tennis Tour II e International 3D Tennis), o si scalava la classifica senza poterla mai osservare e senza guadagni che giustificavano l'ascesa (Tennis Cup), tralasciando per pudore le altre indegne e poco famose simulazioni. La scalata al trono la si può comunque ottenere partecipando a più tornei possi-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

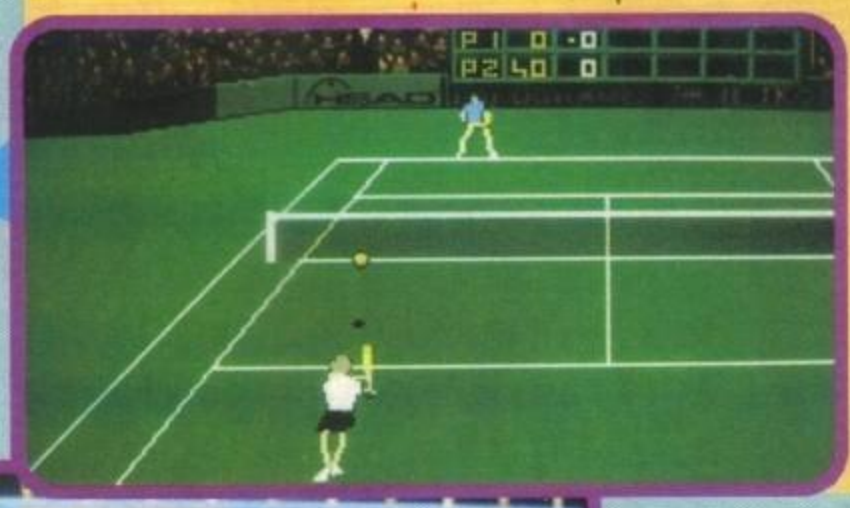
http://www.oldgamesitalia.net/

bile durante l'annata, sono previsti tutti quelli più importanti del circuito ATP, altrimenti, in caso la pigrizia dovesse prendere il sopravvento, ci si può trovare retrocessi senza aver neppure giocato, ma tutto sommato è giusto così.
Se però vogliamo concederci qualche pausa e deliziare il pubblico con qualche prestazione solo per lo spettacolo, abbiamo la possibilità di partecipare a qualche torneo esibizione (i protennisti italiani per non rischiare di stancarsi troppo in giro per il mondo ne fanno a decine!!!), torneo che non influenza la classifica mondiale, ma in compenso aumenta il nostro, come sempre avaro di denaro, portafoglio. E' poi ovviamente possibile affrontare intensive sedute d'allenamento grazie alle quali mettere a punto la vostra forma atletica e l'incisività dei vostri colpi, tutto questo possibilmente prima di cimentarsi negli incontri veri e propri, tornei o esibizioni che siano, le figuracce comunque rimangono!
Passando finalmente al gioco arcade sono sufficienti un paio di scambi per verificare una giocabilità incredibile, forse nemmeno lontanamente paragonabile ai concorrenti. La palla è facilmente indirizzabile (sempre che riusciamo a trovare il tempo per farlo), mentre il comportamento del vostro giocatore in funzione della sua posizione sul campo e della distanza dalla pallina funziona a meraviglia, con un realismo a dir poco eccellente e tutta una serie di accorgimenti di gran classe come ad esempio il giocatore che, se in ritardo, si abbasserà per colpire meglio la pallina (mi ricorda lo stile di un certo Ivan Lendl)(ci ho giocato insieme lo scorso Mercoledì, ha vinto al tie-break, ma non era troppo in forma, ndMax). Lo stesso dicasi per tutte le innumerevoli animazioni spettacolari di tutti gli altri sopracitati colpi disponibili, beh... sembra proprio che le abbiano trasportato direttamente da un videoregistratore...

Massimiliano Pescatori

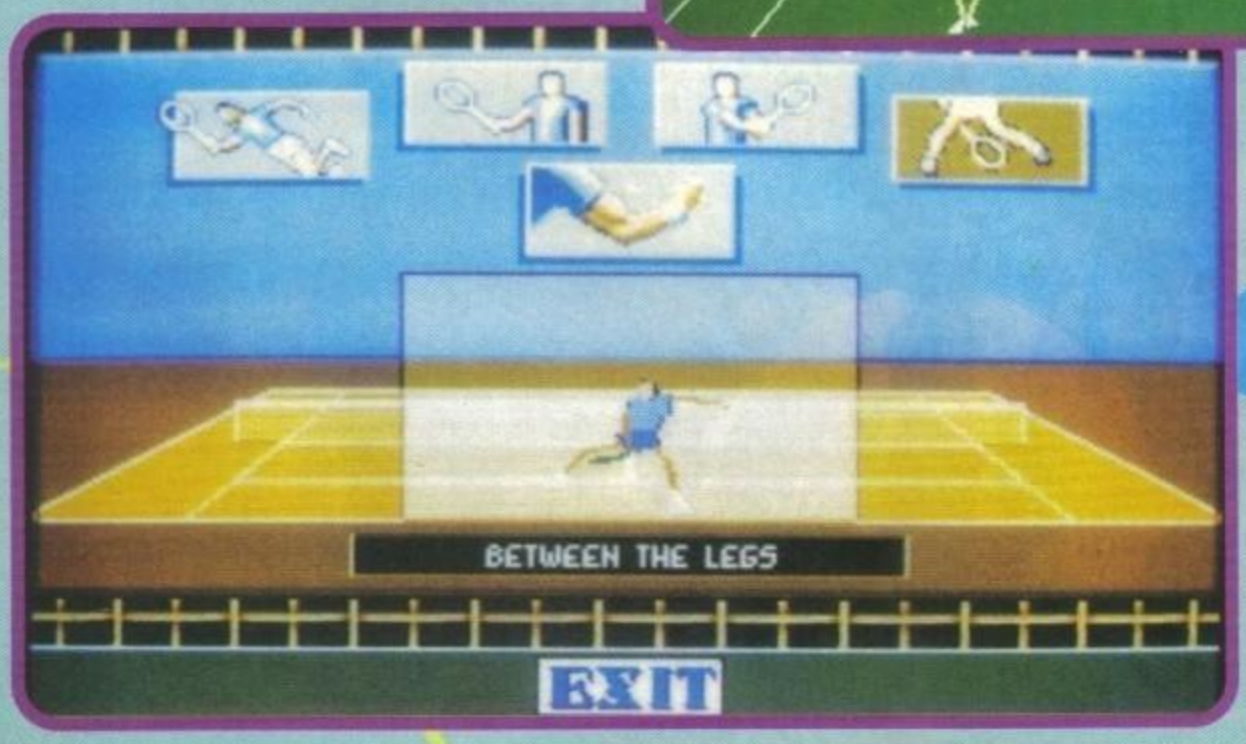
Amiga

Advantage Tennis è un gioco molto differente dai suoi predecessori: per cominciare i tennisti sono rappresentati nel modo stecchino (Johnny non c'entra), molto simili quindi, ricorderete, al lento International 3D Tennis, anche se in questo caso non ci troviamo davanti ad una simulazione vettoriale. Come già detto la giocabilità è il punto chiave del programma fornito di una buona fluidità. Mentre la varietà di opzioni completa un gioco che oso definire senza dubbio il più realistico mai realizzato. Qualche nota negativa l'abbiamo però purtroppo trovata (non si può sempre soltanto lodare): giocando ci siamo accorti che ove la palla rimbalza lascia un leggero cerchietto per qualche istante; se però tiriamo una palla dubbia sarebbe compito dell'arbitro o del giudice di linea informare noi ed il pubblico (se vi sta guardando qualcuno) se è fuori o è buona; è questo l'errore: perché il gioco non solo non ci informa sonoramente di tutto questo, ma assegna automaticamente senza nemmeno una scritta il punto? Questo è un bug che danneggia notevolmente il voto finale influenzato negativamente anche dal sonoro (poco adeguato). Poco ritocchi in più ed avevamo un grandissimo capolavoro, ma intendiamoci, non che così sia male, anzi!



TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
91%



PC

La versione PC viene ovviamente influenzata dalla velocità della macchina di cui disponete, la cosa curiosa è che in questo caso saranno paradossalmente preferibili i processori più lenti, anche in questo caso la pallina schizza ad una velocità allucinante!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
91%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Progetto Grafico: Paola Immordino

EHI, BOY...

A ROMA C'É JOY!

JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostien

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LORICEL per PC L. 59.000

Dritto micidiale, discesa a rete, l'avversario risponde con un passante incrociato, siamo sulla palla, ma il nastro devia la traiettoria mettendoci irreparabilmente fuori causa. Racchetta per terra, la scalciamo? Dopo l'esperienza di Pescosolido credo proprio sia meglio evitare, prima di ricevere una querela da una spettatrice per lesioni dovute da racchetta in pieno viso... Non sempre ci si può far perdonare con un mazzo di fiori...

TENNIS Cup 2

Sicuramente dopo aver letto il titolo di questo articolo la metà dei lettori avrà esclamato "Nooo! Ancora un Tennis!". Se però non potete fare a meno dei videogiochi sportivi e attendete con ansia ogni gioco di questo genere, è il mio caso e forse lo avete già capito, solo una domanda vi turberà: è bello come il predecessore (Tennis Cup)? La risposta è chiara, ma allo stesso tempo concisa: è uguale. Tennis Cup 2 ha sicuramente una migliore presentazione, ridefinito il campo con giudici e raccattapalle in movimento, opzione tutto schermo (a cosa serviva dividere lo schermo se si gioca contro il computer?) e piccole altre cose. Ecco allora il dilemma: la prima versione era uscita circa due anni fa, in tutto questo tempo hanno migliorato solo queste piccolezze? Non ci sono dubbi sul fatto che l'opzione a tutto schermo, che ci presenta un pubblico molto ben dettagliato, sia importante, forse però, è davvero troppo poco. Il gioco consiste nella scalata ai vertici del solito ranking mondiale grazie ai buoni piazzamenti conseguiti con la partecipazione ai tornei ATP che dovrebbero replicare la stagione agonistica reale; da notare le buone idee del Master, ove possono partecipare soltanto i primi 8 giocatori al mondo, della possibilità di giocare tornei di doppio e di partecipare alla Coppa Davis (queste ultime opzioni già presenti nel primo Tennis Cup). Per quanto riguarda il gioco arcade è stato aggiunto un solo colpo: il recupero tuffandosi (Becker è proprio di moda), tutto il resto è pressoché uguale al primo. Volevo chiudere i miei due articoli tennistici confidandovi che sono tuttora iscritto alla Federazione Italiana gioco Tennis in qualità NC (non classificato)(ma non eri iscritto in qualità di RP: raccattapalle? NdMax), ma purtroppo per ora non sono ancora riuscito in tornei ufficiali a superare il primo turno, ed in quelli non ufficiali vanto (è il caso di dirlo) un record di una semifinale in un torneo di doppio misto (probabilmente dovuta all'abilità della mia compagna di gioco); è forse il caso di dire "Datti al computer?".

Massimiliano Pescatori

PC

Tennis Cup 2 è una simulazione di ottima grafica con un buon sonoro. La giocabilità non è immediata ma, solo se possedete un joystick, dopo un po' di pratica riuscirete ad appassionare il pubblico con scambi di notevole spessore tecnico. Per quanto riguarda gli avversari (la pubblicità dice che hanno una strategia personale... bah...) non sono facilmente battibili e di conseguenza almeno sotto questo aspetto la longevità del gioco è assicurata (se non vi stancate perché perdete...). Ho dovuto purtroppo notare che con il nostro PC a 16Mhz il gioco è un po' lento, ma confido nei vostri possedimenti di PC più veloci. Detto questo non posso non proporre un parallelo fra le due simulazioni che ho avuto il compito di recensire in questo mese, si tratta indubbiamente di due buoni prodotti che soddisferanno anche i giocatori più esigenti, il mio parere l'ho espresso nei globali, il vostro fatecelo pure sapere.

GLOBALE 86%

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fai attenzione, è tornato!

PAPERBOY 2

Nessuna finestra è al sicuro. Nessuno steccato è troppo alto. Lo strillone è deciso a consegnare il quotidiano ai suoi abbonati a tutti i costi.
Lanciando giornali a sinistra e a destra, scorazzando in tre direzioni, questo intrepido corriere visita case e quartieri e tiene testa ad un numero inimmaginabile di imprevisti in nuove esilaranti sequenze di gioco.
Accetta la sfida e scegli di essere Paperboy o Papergirl in sella ad una velocissima BMX!

Copyright 1991 Tengen Inc.
Paperboy 2 is a trademark of Tengen Inc.
All rights reserved

C64
Amiga
Pc

MINDSCAPE

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MINDSCAPE ***Per Amiga, Atari St L. 49.900***

Poveri supereroi, come sono caduti in basso! In mancanza dei classici supercattivi dai superpoteri speciali sono costretti a prendersela coi nemici dell'ecologia e, come se non bastasse, a chiedere aiuto a dei ragazzini volenterosi. Sventurato Captain Planet, diamogli noi una mano, altrimenti come potrebbe fare?

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

Eh, sì, il famosissimo Captain Planet (chi l'ha mai sentito prima? Mah? Ah, sì, quello della pubblicità del videogioco "Captain Planet & The Planeteers"!) ha dovuto fermare cinque ragazzini per la strada e dire loro: "Sono nei guai, volete aiutarmi?". E loro: "Sì, ma come?". E qui il nostro Cap, che non si era ancora bevuto il cervello del tutto, tirò fuori cinque anelli dall'apparenza decisamente misteriosa e ne porse uno a ciascuno dei ragazzini.

Si dà il caso che i cinque anelli abbiano il potere di controllare un particolare elemento in due modi diversi. Quattro elementi li conoscete già: terra, aria, acqua, fuoco. Manca il quinto: il cuore (o almeno così il gioco ci vuol far credere). Dunque, dicevo, ogni anello ha due poteri speciali: generalizzando un pochino, il primo di offesa e il secondo di difesa. Tutti, infatti, sia che sparino fuoco, ghiaccio o cuoricini, hanno effetto letale sui nemici di turno, e cioè spray contenenti CFC, fabbriche inquinanti, animaletti fastidiosi, ecc. E non solo: in caso di caduta accidentale basta attivare il potere difensivo per salvare il fondoschiena, vuoi con un atterraggio morbido, vuoi con un ritorno all'ultima piattaforma visitata (per la serie: gli eroi dell'ecologia non devono cadere, mai!). E fin qui ci siamo: i cinque fanciulli devono sfruttare il più possibile il rispettivo anello per perseguire i loro fini ecologici. Nel primo livello, ad esempio, bisogna salvare foreste ed elefanti facendo crescere delle piante rampicanti semplicemente sommergendole di cuoricini e poi arrampicandocisi sopra per visitare livelli superiori.

Nel secondo (fuoco) bisogna scongiurare la minaccia nucleare distruggendo tutti i materiali radioattivi, e poi salvare le foche dall'estinzione previa la riparazione della fascia di ozono. Nel terzo (acqua) non vi resta che salvare i delfini viaggiando per tutto il livello alla Rainbow Islands (cioè costruendo piattaforme dalla durata limitata). Nel quarto scenario, invece, dovrete salvare dalla distruzione le piramidi e le reliquie egiziane utilizzando al meglio i tifoni che scaturiscono dal vostro anello.Nel quinto vi trovate invece in una miniera e dovete distruggere i rifiuti tossici per salvare i pony dal soffocamento, il tutto costruendo e distruggendo blocchi di terra con l'ennesimo anello. E infine nel sesto affronterete il mostro finale impersonificando Captain Planet in persona (era ora!) che potrà usare uno qualsiasi dei cinque anelli, a patto di andarselo a raccogliere prima.

G.B.

Amiga

Sembra incredibile ma dietro questo platform si nasconde il nome di quella vecchia volpe di Tony Crowther, l'autore del mitico Captive (tanto per citare uno dei suoi successi più recenti). E ci propone un gioco di piattaforme leggermente diverso dai soliti. Prima di tutto perché i livelli sono piuttosto lunghi da completare presentando una o più variazioni e quindi altrettanti obiettivi differenti, pur non essendo divisi in stage. In secondo luogo perché in ogni livello bisogna utilizzare un'arma diversa e alcune hanno effetti davvero interessanti e il che va a tutto vantaggio della varietà e dell'originalità. Mediamente bella la grafica, che sfoggia alcuni scenari ben disegnati e un fondale coloratissimo. Solo discrete le musiche firmate Wemusic (chi se la ricorda?): martellanti e ripetitive. Certo, si sente la mancanza dei bonus nascosti (oppure erano nascosti tanto bene che non li ho trovati!) e un minimo di giocabilità in più non avrebbe guastato, ma è sempre un giochino vario e divertente, oltre che un'occasione per ricordarsi l'importanza dell'ecologia.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
80%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db_Line s.r.l.

V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA) Tel. 0332.767270

Per ordinare in automatico mezzo modem: BBS:Db-Line 0332.767277-Sky-Link 0332.706469

TITOLO	AMIGA	DOS	TITOLO	AMIGA	DOS
The Simpsons	29.000	49.000	Midwinter II	69.000	
Turtles II Coin-up	49.000	49.000	The Blues Brothers	29.000	49.900
Rolling Ronnie	29.000	29.000	Robocod/ *Gountlet*	29.000	
Pit Fighter	29.000	29.000	Alien Breed	59.000	
San Francisco Hert	29.000	29.000	Rod Land/ *DeoTheros*	49.000	
Wrestling WWF	29.000		F.Manager W.Cup		37.900
G-LOC	29.000		Stunt car race	19.000	19.000
Mega Twings	29.000		Operation Combat	56.050	65.550
Lotus 2	49.000		Brigade Commander	56.050	
Il Padrino	49.000	59.000	Thundekaw/ *Battle Ice*	59.000	
Cruise for a Corps	59.000	59.000	No Greater Glory		69.000
Falcon 3		99.000	Legend of Djel	15.100	15.100
Mega-Lo-Mania	69.000		Last Battle/ *Face Off*	48.000	
Magic pokets	49.000		Out Run Europe	29.000	
Kick Off II	49.900	49.900	Final Blow/ *WofChild*	49.000	
King Quest V		99.000	Grand Prix	79.000	
Leander	49.000		Warm Up/ *Baby Jo*	49.000	
First Samurai	49.000		Links/ *Heimdall*		69.000

...altri 500 titoli per Amiga e Ms-Dos

Console:

Super Famicom
CD Megadrive
Neo Geo Home Version
PC-Engine GT
PC-Engine Coregrafx II
CD-Rom II System PC-Engine
PC-Engine Supergrafx
Megadrive Giap. Scart/Pal
Sega Game Gear
Game Boy System

Giochi: Arrivi settimanali per tutte le console *GAME BOY:* oltre 50 titoli disponibili

SUPER FAMICOM	*PC-ENGINE*	*MEGADRIVE*	*NEO GEO*
Castelvania IV	Dragon Egg!	Alien Storm	ASO II
Dimension Force	Spriggan (CD-Rom)	Block Out	Puzzled
Fire Pro-Wrestling	Lady Fantom (CD-Rom)	Beast Warrior	Baseball Stars Pro
Joe & Mac	Raiden	Bare Knuckle	Bourning Fight
Lagoon	Magical Chase	Rolling Thunder 2	Top Player Golf
Legend of Zelda	Fighting Run	Shadow of the Best	League Bowling
Pro Soccer	Prince of Persia (CD-Rom)	The Immortal	Minasan No Okages.
Raiden Trad	Randa 2 (CD-Rom)	Mercs	Nam 1975
Street Fighter II	Lord of Wars (CD-Rom)	Out Run	Ninja Combat
Super E.D.F.	Time Cruise	Runark	Rague
Super Ghoul's n Ghost	Zero Wing (CD-Rom)	Saint Sword	Rocky Joe
Super Tennis	S.Fantasy Zone (CD-Rom)	Sonic the Hedgedog	Sengoku Densho

Offerte del mese (fino ad esaurimento scorte):

Tappetino Db_Line per mouse Lit. 25.000 (MOUSE SERIALE 3 TASTI PER PC IN OMAGGIO!!!!)
Scheda Joystick 2 posti PC + Tappetino Db_Line Lit. 59.000 (MOUSE+JOYSTICK IN OMAGGIO !!!)
Floppy-disk: 3.5 DS-DD Lit.800 - 3.5 DS-HD-Lit.1400

PC 386sx25Mhz-1 Floppy Disk 3.5"-Hard Disk 40Mb-Monitor Vga colore-Tastiera it.avanzata-MS-DOS 4.01-Manuali. In omaggio:modem 2400bps mnp5 v42bis-Mouse 3 tasti-1 Joystick - 2 giochi.
Garanzia 1 anno: ********Lit. 2.650.000+IVA*******.

Ad ogni telefonata listino in omaggio. Vendita per corrispondenza, evasione ordine in 24 ore.
Telefonare per: listino prezzi-altri titoli -offerte promozionali - sconti quantità - prenotazione prossimi arrivi
Modalità di pagamento: C/C Postale-Vaglia postale-Assegno Bancario-Carta di credito-Contrassegno

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOMAHAWK per PC L. 69.900, Amiga L. 49.900

Dunque il gioco... Come? Volete anche la trama? Vabbé, ma ricordate che l'avete voluto voi!

L'anno è il... non lo so, ma sicuramente visti gli avvenimenti si trattava di un lunedì mattina. Voi siete un membro... (No, togli membro... termine troppo forte). Dicevo un agente del Sersec (Servizi Segreti Imperiali), in missione sul pianeta Kaiser, nel sistema Metick, ai confini dell'Impero. La situazione politica del pianeta, così come riferitovi dal vostro compagno Dale, è alquanto complessa. E' governato dal corrotto Konrad Lonasi, il suo potere è però insidiato dal generale Massadeh, comandante dall'esercito, oltre che dalla loggia tecnocrate e dalla setta religiosa Rachnuista. Appena arrivati sul pianeta scoprite che Dale è stato rapita dai ribelli di Massadeh, che pretende in cambio una bomba gravitazionale in possesso dei tecnocrati che però, alle prese con una rivolta di robot, hanno bisogno di un meccanismo coercitivo in possesso del capo della congregazione Rachnù, prigioniero a sua volta di Lonasi. Quando Ridge scopre però che Caroline ama segretamente Thorne, rivela a Dolores che lui è in realtà il secondo fratello del bisnonno del panettiere di Ciranda de Pedra, con la segreta speranza Manuela cambi così panettiere e la cameriera Biancofiore... Ehm, forse sto un poco esagerando, ma non preoccupatevi lo svolgimento del gioco è tutt'altro che complicato (Grande Steve, ndMax). Ohibò, mi accorgo or ora di non aver proprio parlato del gioco (questa recensione mi sta decisamente sfuggendo di mano), beh, si tratta di un'avventura alla Mercenary con risvolti sparosi, in cui, alla guida di un Formec esplorate il pianeta alla ricerca di oggetti, indizi e password blastando cattivi qua e là. Il vostro mezzo è dotato di un sistema di mantenimento da alimentare con ossigeno che trovate per strada, negli appositi distributori o vagante sotto forma di bolle sopra la vostra testa: per recuperarlo non dovrete fare altro che lanciargli un missile e distruggerle a colpi di laserate (di una logica degna solo del grandissimo Jean Marie Maddeddu). Altri equipaggiamenti comprendono diversi tipi di armamento, che troverete sparsi per il pianeta, scudi (che possono essere alimentati a scapito della potenza di fuoco), oltre a una quantità di segnalatori tra radar, temperatura, energia, etc. Come dicevo prima la parte di avventura è tutt'altro che complicata, lo svolgimento è estremamente lineare e alla fine di ogni compito vi viene premasticata la prossima missione: tutto quello che dovete fare è andare in giro a raccogliere oggetti (di cui spesso e volentieri non si riesce neanche a capire la funzione), discorrere amabilmente con personaggi che raramente dispongono di qualcosa di simile a una bocca, o blastarli qualora dispongano di un disintegratore. Anche i combattimenti si limitano a centrare l'obbiettivo col cursore e sparare sperando che lui sia più debole del vostro Formec. Age, insomma, non è né carne né pesce, né un gioco d'azione né un'avventura, ed è un vero peccato perché l'ambientazione futuristica era azzeccata, meravigliosa la presentazione, il pannello di comandi del Formec, la descrizione dei vari componenti del mezzo, la traduzione quasi ben fatta e in generale tutto quanto non riguardasse direttamente il gioco era ottimamente realizzato, forse proprio per questo il gioco mi ha amareggiato ancora di più.

Stefano Giorgi

Amiga

Il gioco è praticamente il medesimo, meno incisive le immagini della presentazione, ma le differenze sono comunque minime.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 78%

PC

Cominciamo col dire la sequenza di presentazione di AGE è quanto di più bello abbia mai visto su un PC, purtroppo non altrettanto si può dire per il gioco. La grafica poligonale 3D non è niente di esaltante (specie dopo aver visto quella presentazione), ma comunque adeguata e sufficientemente veloce, anche perché nemici e personaggi vari sono disegnati in un bitmap che purtroppo male si integra con il poligonale del resto del gioco. La parte arcade è limitata allo sparacchiare a qualche sprite, ma l'interattività è decisamente insufficiente per le sue velleità da avventura dinamica tutto quello che si può fare è andare in giro a raccogliere oggetti e dialogare in maniera molto sintetica con qualche personaggio: troppo poco per un voto di primissimo piano.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 79%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.299.000
SEGA GAME GEAR L.295.000
SEGA MASTER SYSTEM II L.230.000
NINTENDO GAMEBOY L.155.000
SUPER FAMICOM L.499.000
PC ENGINE CORE G. L.285.000
ATARI LYNX NEW L.199.000
NEO GEO L. 750.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector +,Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000
* * * * * * * * * * * * * * * * * * *
Scheda Joystick Microchannel
L. 129.000

AMIGA 500 PLUS
L. 800.000
Con 1 gioco originale omaggio
Garanzia Commodore Italiana

A500 PLUS KICK
L. 99.000
Scheda con kickstart 1.3 per avere i due sistemi operativi

➠Prezzi IVA compresa
➠Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	C64
1000 Miglia	60000	Soon	
Advantage Tennis	49000	59000	
AGE	49000	69000	
Alien Breed 1Mb	60000		
Baby Jo	49000	59000	
Big Game Fishing	60000	70000	30/30
Blues Brothers	30000	50000	20/
Castle Of Dr. Brain		99000	
Cisco Heat	29000	29000	20/26
Dark Man	30000		20/26
Deluxe Strip Poker II	50000	60000	
Deuteros	49000		
Double Dragon III	49000		20/26
Dylan Dog	59000	69000	29/29
Elvira Arcade	49000	59000	20/30
Face Off	49000		
Fascination in Italiano	59000	69000	
Final Blow	49000		20/26
Final Fight	30000		20/26
Football Champ	60000		29/29
Football Director II	60000		
Gateway Savage.... S.S.I.		70000	/69
Gauntlet III	29000		
Gobliiins	49000	49000	
Golden Eagle	49000	59000	
Gunship 2000		90000	
Heimdal	69000	69000	
Hoyle Book Of Games III		99000	
Indiana Jones IV	79000	89000	
Italian Night	60000		
Knightmare	59000		
Knights Of The Sky	79000		
Laffer Utilities		99000	
Leander	49000		
Mega Twins	29000		20/26
Microprose Golf	79000		
Monkey Island II	79000	89000	
Police Quest III		99000	
Pool Of Darkness S.S.I		70000	
Populous II	70000	70000	
Riders Of Rohan		70000	
Robocod	30000		
Secret Weapons Luftwaff	99000	99000	
Space Wrecked		59000	
Star Trek	49000	59000	
Tip Off	49000		
Warm Up	49000		
Willy Beamish		99000	
Wolfchild	49000		
World Class Rugby	59000		20/26

TITOLO	AMI	IBM	C64
Barbarian II	**49000**		
Beast Busters	30000		
Battletech II		**79000**	
Bloodwych		70000	
Birds Of Prey	**59000**		
Cruise For A Corpse	60000	60000	
Connan The Cimmerian		**69000**	
Falcon III		100000	
Cadaver		**79000**	
Flight Of The Intruder	60000		
G-Loc	30000		20/26
Dragons Lair Singe Castle		**79000**	
Hudson Hawk	30000		20/26
Il Padrino	50000	60000	
Immortal	50000	60000	
Killing Kloud		80000	
Eye Of The Beholder II		**79000**	
Fate Gates Of Down	**49000**		
Leisure Suit Larry 5		90000	
Fuzzball	**39000**		
Lotus II	50000		
Floor 13		**79000**	
Manchester United Europe	50000	50000	
Martian Memorandum		90000	
Mega-Lo-Mania	70000		
Moonstone	**59000**		
Midwinter II	70000		
Oh No! More Lemmings	**49000**	**49000**	
Multi Player Soccer Manager	50000		
Personal Pro Golf		80000	
Pit Fighter	30000	30000	20/26
Pro Tennis Tour II		50000	
Robocop III	**59000**		
Realms	**69000**		
Rugby World Cup	30000		
San Francisco Hert	30000	30000	20/26
Secret Of The Silver Blade	70000		
Simpson	30000	50000	20/26
Space 1889	69000	70000	
Space Quest I (vga)		90000	
Speedball II		80000	
Starflight II	60000	70000	
Stratego	60000	70000	30/30
Strike Manager	60000		
TV Sports Boxing		**69000**	
Turtles II (coin-op)	50000	50000	29/29
Utopia	70000		
Timequest		**79000**	
Wild Wheels	30000		
Wrestling WWF	30000		20/26

MEGADRIVE	GAMEBOY
Adapter JPN 25.000	Super Mario Land
Adapter M.S.II 99.000	Double Dragon
Joystick Tac 49.000	Kung Fu Master
Joystick Arc. 120.000	Bubble Bobble
Fantasia	The Punisher
Last Battle	Batman
Super Monaco G.P.	Simpson
Turrican	
Sonic The Hedgehog	**SUPER FAMICOM**
Jewel Master	Big Run
Out Run	Super Mario World
El Viento	Final Fight
Golden Axe II	Gradius III
Joe Montana Football	Darius Twin
Ice Hockey	Super Ghouls'n'Ghost
Rastan Saga II	Castelvania IV
Wrestle War	
	ATARI LYNX
GAME GEAR	Ninja Gaiden
Sega Adapter 49.000	Strider II
Pop Breaker	Toky
Super Golf	World Cup Soccer
G-Loc	
Castle Of Illusion	**PC ENGINE**
Shinobi	Pc Kid II
Super Monaco G.P.	Death Angel Legend
Dragon Crystal	Bubble Gun Crash

Scheda Musicale

Sound Blaster V2.0 L. 299.000
Sound Blaster Pro L. 499.000
Sound Bl. Microchannel L 790000
Midi Kit Adapter + SP L. 149.000
Box Uscita Midi L. 199.000
C/MS CHIPS L. 79.000
Developer Kit - SBK L. 169.000
Voice Editor Software L. 109.000
Spell Box Software L. 119.000
C/MS Pop-Up Music L. 59.000
C/MS Composer L. 119.000
Developer Kit Windows L 289000
Tetra Compositer L. 179.000

Maxidisk Converter

Trasforma ogni dischetto da 3.5" portandolo da 720Kb a 1.44Mb
L. 59.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!!

Computer Amiga

Amiga 500 Plus garanzia Commodore Italia +Joystick	750.000
Amiga 500 Plus 2Mb chip ram	890.000
Amiga 500 Plus 2Mb chip ram e kickstart 2.0/1.3 (da montare)	960.000
Amiga 500 Plus+monitor 1084S new!	1.200.000
Amiga 2000 garanzia Commodore Italia	1.340.000
Amiga 2000come sopra+espansione 2Mb esp.8Mb	1.660.000
Amiga 2000+Gvp 52Mb Quantum+espansione 2Mb simm	2.460.000
Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria	4.900.000
Amiga 3000 come sopra+monitor Nec 3fg	5.950.000

Monitor

Commodore 1084s-new	490.000
Commodore 1950 multisync (1960)	739.000
Samtron Vga 800x600 colore	540.000
Samtron Vga 1024x768 colore	600.000
Morse 1024x768 0,28 dot pich Vga colore !	650.000
Intra multisync 1024x768 0,28 dot pitch colore	790.000
Nec 3fg 15"multisync 1024x768 garanzia Nec Italia colore	1.200.000
Nec 4fg 16"multisync 1024x768 " " "	Chiedere
Nec 5fg 20"multisync 1280x768 " " "	Chiedere

Espansioni amiga

Espansione Amiga 500 512kb	65.000
Espansione Amiga 500 512kb+clock	76.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb	200.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock	220.000
Espansione Amiga 500 Plus 1Mb	130.000
Espansione Amiga 500 Plus 2Mb esterna fast	400.000
Espansione Amiga 2000 2Mb espandibile a 8Mb Golden Image	390.000
Espansione Amiga 2000 2Mb esp.gvp	460.000
Modulo simm 4Mb per hard card Gvp esterna 500	440.000
Modulo simm 1Mb 80/70 n/s per hard card/espan.Gvp !	90.000
Chip memory 44256 1Mb(8 chip) per controller A2091	78.000

Hard Disk e Controller

Hard disk scsi 200Mb Hitachi (Offerta)	1.150.000
Hard disk scsi 40Mb Quantum 11/15ms	440.000
Hard disk scsi 52Mb Quantum 11/15ms-slim	470.000
Hard disk scsi 80Mb Quantum 11/15ms	730.000
Hard disk scsi 105Mb Quantum 11/15ms-slim	800.000
Hard disk scsi 120Mb Quantum 11/15ms	1.050.000
Hard disk scsi 170Mb Quantum 11/15ms	1.250.000
Hard disk scsi 210Mb Quantum 11/15ms	1.390.000
Hard disk scsi Ricoh removibile+cartuccia 50Mb	1.450.000
Controller A2091 esp. 2Mb con chip 44256+Hd 52Mb Quantum	770.000
" " " " " " +Hd105Mb "	1.100.000
" " " " " " +Hd210Mb "	1.690.000

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Digiview 4.0 gold	266.000
Digitalizzatore Videon III+Photon paint	535.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200	365.000
Genlock Ecr Mk II esterno	380.000
Genlock Vhs Electronic design,new dalla germania	850.000
Genlock S-Vhs Electronic design	1.100.000
Genlock Videomaster S-Vhs qualita'broadcast	1.990.000
Pal Rgb converter	200.000
Hand scanner Golden Image 400dpi,32 toni di grigio	399.000
Sharp Jx-100+ScanLab 100,scanner 200dpi 4096 colori su Amiga,18bit	1.520.000
Tavoletta grafiga Easyl A500 12x8	712.000
Antiflicker A500/2000 ICD	600.000
Digitalizzatore audio stereo Perfect sound v 3.1	137.000
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	49.000
Ad speed ICD acceleratore 14,2mhz,32Kb di cache	450.000
Action replay III Amiga 500	169.000
Emulatore Ms-dos 286 Atonce Ega/Vga monocromatica	389.000
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb fast	550.000
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000	120.000
Drive esterno Gvp/Qtec con interruttore	137.000
Drive interno amiga 2000 compatibile chinon noslim	135.000
Drive doppio esterno alimentato con copiatore hardware	310.000
Kickstart 1.2/1.3 o 1.3/1.2 per Amiga 500 plus	85.000
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3	142.000
Deviatore mouse/joystick	29.000
Boot df1(per selezionare boot di partenza)	19.000
Interfaccia 4 giocatori(per kick off,over the net etc..)	24.000
Canon ion rc260	1.400.000
Colorbuster pal 16.000.000 di colori 756x580	1.490.000
Mouse Roctec con microswich	60.000

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

Mannesmann Mt81 9aghi 80colonne	300.000
Mannesmann Mt82 24aghi 80 colonne	600.000
Nec P20 24 aghi multifont 80 colonne	650.000
Nec P30 24 aghi multifont 136 colonne	890.000
Nec P60 24 aghi 300cps 80 colonne 360x360	1.050.000
Nec P70 24 aghi 300cps 136 colonne 360x360	1.380.000
Nec P90 24 aghi 400cps 136 colonne 360x360 colore	2.800.000
Nec S60 laser 300dpi 6pag/min 1,5 mb ram !	2.880.000
Nec S60p laser postscript 35 fonts 2mb ram	4.490.000
Kit colore per Nec p60/70	261.800
Samsung 80 colonne 9aghi 300cps in draft(velocissima)	465.000
Star Lc 20 80colonne 185cps	389.000
Star Lc 200color 80colonne 200cps	470.000
Star Lc 200 24aghi 80 colonne	650.000
Star Lc 200 colore 24aghi	710.000
Canon BJ-10e 360 dpi 83cps(getto d'inchiostro)portatile	635.000

Console !!!!!

Sega Megadrive Japan con presa scart e alimentatore	288.000
Sega Megadrive con 2 Joypad+2 cartucce	450.000
Joypad	50.000
Megabackup per le tue cartucce	750.000
Action replay per Megadrive	telefonare
Neo geo confezione "gold" con 2 joystick e i seguenti Giochi:Baseball star,Ninja combat,Super spy	1.620.000

Pc-compatibili

Desktop **286 16/21** Hd52mb 1Mb drive 1.44 Vga 256	1.180.000
Desktop **386 SX 16** Hd52mb 1Mb drive1.44 Vga 256	1.606.000
Desktop **386 25** Hd52mb 2Mb drive 1.44 Vga256	1.980.000
Desktop **386 33** 64cache Hd52Mb 2mb drive1.44 Vga 256	2.230.000
Desktop **386 40** 64 cache Hd 52Mb 2Mb drive 1.44 Vga256	2.890.000
Desktop **486 33** 64 cache Hd 52Mb 4Mb drive 1.44 Vga 256	3.230.000
differenza Minitowercon led	+ 50.000
" Tower con led	+130.000
" 1Mb aggiuntivo 44256	+ 80.000
" 2Mb aggiuntivi simm	+190.000
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Teac	+130.000
" Vga Et4000 1Mb 1024x768 256 colori	+140.000
" Vga 1Mb 1024x768 **32000 colori**	+260.000
" Hard disk **80Mb Quantum**	+280.000
" Hard disk **105Mb Quantum**	+380.000
" Hard disk **210Mb Quantum**	+980.000

I computer sono assemblati e testati,il Dos5.0 e il mouse sono compresi
I tempi di consegna sono variabili e comunicati al momento dell'ordine
La garanzia e'della durata di un anno dalla data di spedizione

Soundblaster 2.0	290.000
Soundblaster Professional	450.000
Videon III per Pc	635.000

GVP HARD CARD

Hard card+ 52Mb Quantum A2000
Hard card +105Mb Quantum A2000
Hard card +240Mb A2000
Hard card + 52Mb Quantum est.A500
Hard card +105Mb Quantum est.A500

GVP ACCELLERATRICI

Scheda accelleratrice 68030 22Mhz 1Mb
Scheda accelleratice 68030 33Mhz 4Mb
Modulo memoria simm 4Mb 32bit

GVP IMPACT VISION 24

Impact Vision 24 A3000/2000
Frame grabber in tenpo reale,Genlock
Video pip,Antiflicker,16.000.000 di colori
software a corredo:Macropaint
Caligari professional,Scala

GVP PREVIEW

Accelleratrice 68030 40Mhz da montare nel hard card esterna A500
Acceleratrice 68030 25Mhz + Hd 52/105/240Mb Quantum A2000
" " 40Mhz Hd opzionale A2000
" " 50Mhz " " "
" 68040 28Mhz 22Mips A3000
Hard card esterna A500 esp.8Mb con Hard disk 120Mb/240Mb Q.
Emulatore Ms-dos 80286 16Mhz con 512Kb installati
Digitalizzatore audio stereo 8bit e 12bit

VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA

COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

ASSICURAZIONE SUL TRASPORTO:
IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO DI UN NOSTRO PRODOTTO LO STESSO VERRA'SOSTITUITO AL PIU'PRESTO CON SPESE POSTALI A NOSTRO CARICO

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI VERBATIN 50Pz L.900

GVP POINT
RIVENDITORE AUTORIZZATO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

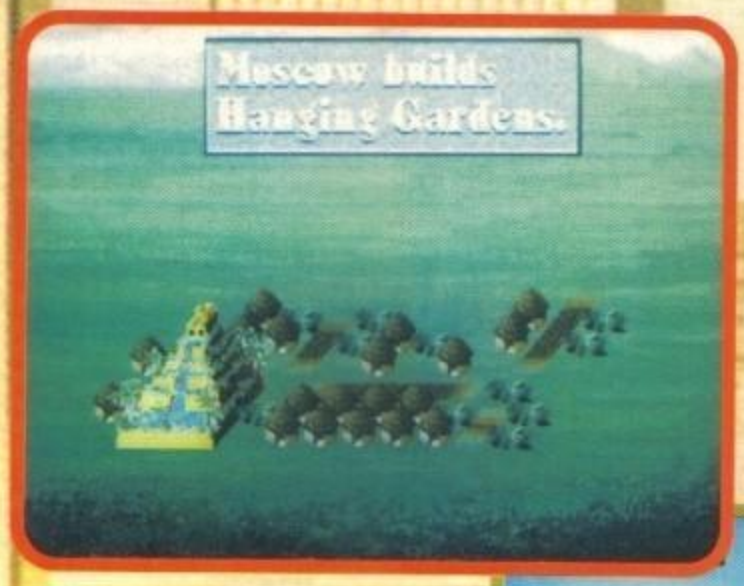
MICROPROSE per PC L. 79.900

CIVILI

Ponendo che la terra esista da sole ventiqu e progredita nel breve spirare d'un secon primato invidiabile: in così poco tempo ab tutte le altre specie viventi messe insieme

Sappiamo tutti che Guinness è una famosa marca di birra, e perciò i soliti malparlieri diranno che a furia di cicchetti metà libro dei primati si è perso in un fiumiciattolo di alcool. Ma a noi recensori spetta un compito ben peggiore: recensire TUTTI i giochi importati resistendo alla tentazione di sbronzarci a vita davanti a quelli più orridi (che non mancano mai). E già qui penserete di averni colto con le zampe nel lardo: sono sicuro che avrete già sbirciato il globale, e invece sembra che stia arando il terreno per seminare invettive fulminanti. Ma rassicuratevi: quella di prima era una citazione riservata a CERTI TIZI che si fanno chiamare programmatori; in effetti programmano qualcosa, peccato che si tratti della schedina del Totocalcio. I programmatori della MicroProse hanno invece creato attorno a sé una solida e affidabile reputazione, in particolare l'ineffabile Sid Meier che dopo averci stupiti con un bel po' di idee rivoluzionarie (anche se non ha battuto Geoff Crammond) galvanizza i nostri PC con questo nuovo prodotto.

Ed ecco l'idea: partendo dal remoto anno 4000 AC (ossia 5992 anni fa) noi giocatori abbiamo il compito di costruire una civiltà, farla progredire nel corso dei secoli, superare la grande prova del tempo e vincere i confronti con le altre comunità. Grandioso, no? Per cominciare dovete scegliere il vostro popolo tra una lista (devo dirlo) piuttosto strana: non sono un drago in storia, ma concorderete con me che accostare babilonesi a russi e romani a francesi sia perlomeno bizzarro, dopotutto i francesi al tempo dei romani erano... polli, ossia Galli; gli stessi russi sono apparsi nei primi secoli DC, mentre i babilonesi sono ben più antichi. Nel gioco prendono parte almeno tre civiltà: una è in ogni caso la vostra, più due gestite dal nostro adorato scatolone. Se decidete di giocare in più di tre civiltà contemporaneamente, la lista di cui sopra (otto popoli) sarà rimpolpata di conseguenza. Dopo il popolo va scelto il livello di gioco: il programma ne offre cinque, e quindi inizia la presentazione. Stupiti? E' una specie di artificio per darvi qualcosa da guardare mentre il programma crea il mondo su cui giocherete (operazione mooolto lunga). Ogni popolo ha il suo grande capo: abbastanza prevedibilmente i francesi hanno Napoleone, i russi si beccano Stalin, i romani obbediscono a Giulio Cesare, e così via. La personalità di questo capo influenza la condotta di gioco del popolo: un Napoleone sarà aggressivo e battagliero, ma poco propenso a incentivare il progresso, mentre il buon Hammurabi saprà dare impulso allo sviluppo scientifico, ma trascurerà l'aspetto bellico.



Il gioco si svolge all'interno di un ambiente che ricorda molto un gioco strategico: vedremo una grossa mappa locale e una piccola mappa globale insieme ad un'area di stato e alla sempre più diffusa barra di menu. Anche la gestione assomiglia molto a un gioco strategico: essenzialmente buona parte del gioco consiste nel muovere le proprie unità in giro pel mondo. All'inizio tutti i popoli comandano una spedizione di coloni: questi vagano esplorando la zona (le zone inesplorate della mappa sono nere) e cercando un posto dove fondare una città. In seguito i coloni sono in grado di costruire un mucchio di opere utili, per cui sono di primaria importanza. Comunque sia, ogni civiltà vuole insediamenti urbani, quindi dovete cercare in fretta un posto per fondare il vostro primo villaggio, cui dovrete dare uno sfavillante futuro. Un villaggio è un centro di produzione: produce altra gente (quindi forza-lavoro e tasse), e con le giuste risorse materiali e culturali può originare praticamente qualunque realizzazione. Sta a voi decidere lo sviluppo culturale della vostra gente: partendo da poche tecnologie

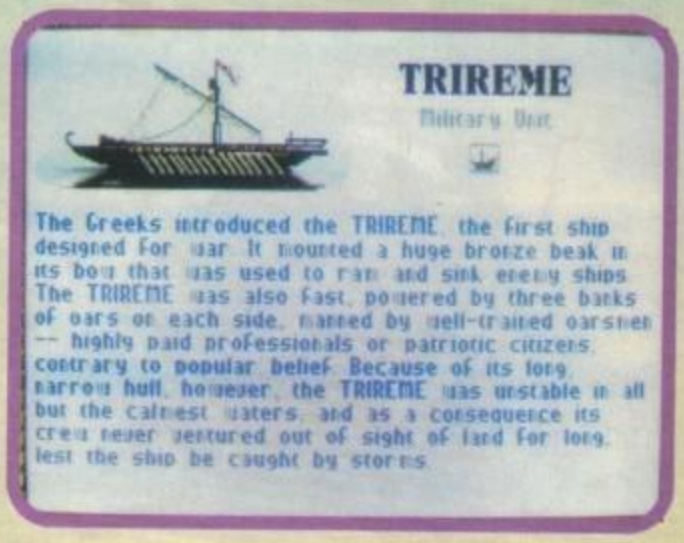
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATION

GAMES machine

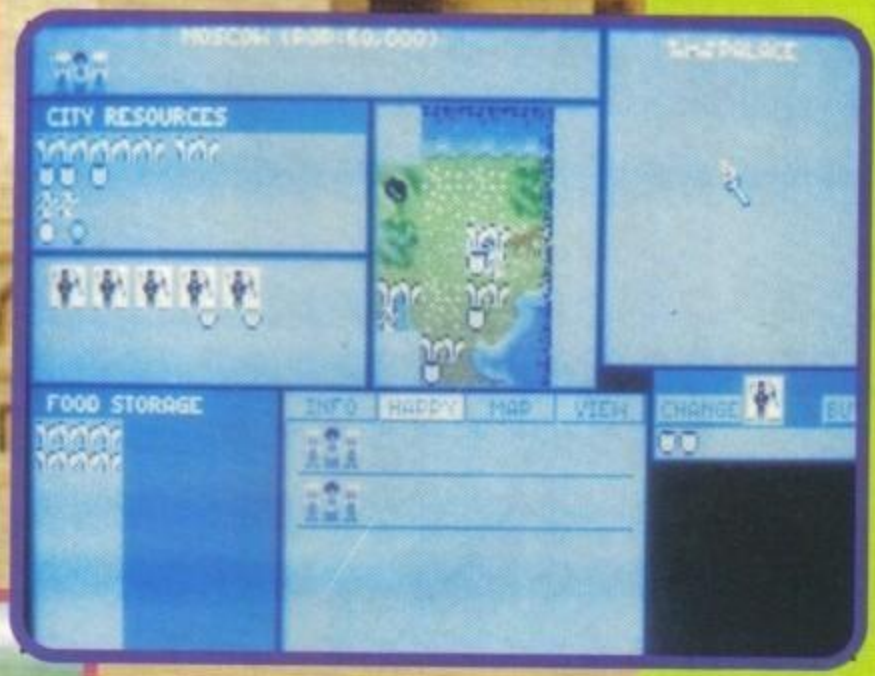
STAR PLAYER



ore, l'intera civiltà umana sarebbe apparsa Nonostante tutto, noi umani deteniamo un no messo insieme più prodigi e brutture di rché il Guinness non ne parla?

dovete decidere ogni volta dove direzionare la ricerca dei vostri scienziati: lavorazione dei metalli, costruzioni, ruota, ceramica, alfabeto, matematica sono solo alcune dei possibili "balzi culturali" raggiungibili. Esiste una struttura a bivi e catenacci per queste cognizioni: ne può servire più d'una per avere accesso ad una superiore, e una di esse può permettere la ricerca verso parecchie altre. Il potenziale culturale che raggiungerete dipende quindi da tre fattori: tassazione (decide quando va alla scienza), scambi culturali con altri popoli, scoperte dovute ad esplorazione. Le vostre scelte nel complesso albero culturale influenzeranno invece la qualità della vostra cultura: militare, speculativa, ecc. A seconda di questi fattori e della disponibilità di materie prime (data dalla presenza di miniere e strade), le vostre avranno certe possibilità produttive: nel gioco si assume che ogni città produca sempre qualcosa, e che tale produzione richieda un certo numero di turni (un turno sono vent'anni: lunghetto, eh?). A titolo di esempio, potete

produrre diversi tipi di unità politiche (legioni, falangi, carri, triremi, ...) o installazioni pubbliche, o perfino una meraviglia del mondo. Queste ultime (devo dire che costruire il Colosso di Rodi e le piramidi a Mosca fa uno strano effetto) possono essere realizzate ovunque avendo le giuste tecnologie e risorse sufficienti. Servono essenzialmente per fornire prestigio alla città che li ospita: il programma gestisce una lista delle cinque migliori città computata in base a parecchi parametri, e le meraviglie del mondo hanno notevole peso. Se volete, il programma stilerà per voi una classifica globale, in cui la vostra civiltà sarà comparata alle altre in diversi campi; oltre a questo ogni tanto gli storici diranno la loro e saprete così come si situi il vostro popolo rispetto agli altri. Una



caratteristica interessante riguarda il vostro palazzo: il vostro popolo, se soddisfatto del vostro operato, aggiungerà spontaneamente alcune migliorie, che lo renderanno molto più maestoso: ecco un'idea per mostrare il vostro prestigio personale. Nel corso del gioco acquisirete nuove tecnologie, costruirete nuove città e opere pubbliche, formerete e distruggerete alleanze, combatterete invasioni, catturerete i capi avversari, distruggerete civiltà ostili, cambierete forma di governo (dal dispotismo alla democrazia), e avanzerete (se riuscirete) fino all'attuale periodo tecnozoico. Non costruirete più legioni armate di gladii, ma fucilieri o caccia antiradar, userete cavalli vapore anziché cavalli equini, e il culmine del gioco si avrà col programma spaziale Apollo: creerete un'immensa astronave per lasciare la cara madre Terra, ormai sovrappopolata e inquinata, verso un destino luminoso come le stelle. W.B.

PC

Questo completo simulatore culturale appare sul nostro mercato per dare una vigorosa spinta alle nostre esperienze di gioco: se pilotare uno F-19 è per voi (come lo è per me) il massimo del Piccibrivido, fondare un impero che regga attraverso i secoli vi farà sentire veramente esaltati. Questo non è un gioco facile, nella stessa misura in cui non lo era Railroad Tycoon: agli inizi ci si diverte con l'impressione di poter tenere tutto sotto controllo, poi il gioco si espande micidialmente, mandandovi le meningi in fuorigiri. Qualcosa di molto simile avviene in Civilization, per cui non è azzardato affermare che avrete bisogno di molta pratica per vincere all'ultimo livello: ve lo dice uno che in quattro giorni ha domato F-19 e che vanta tante altre illustri vittime (altrimenti perché lavorerei a TGM nella sezione giochi cervellotici?)(perché sei l'unico che si sorbisce manualoni enciclopedici da un giorno con l'altro, il tutto sempre con il sorriso sulle labbra... NdMax). Vanagloria a parte, vi informo che Civilization esige i sospirati 640K e che butta nel cestino la CGA: per giocare si va dalla EGA/TGA in su, e se avete il mouse è meglio. Per quel che riguarda il gioco (nel caso non si fosse ancora capito) sappiate che questo è uno di quei programmi che escono una volta ogni qualche anno: privo di evidenti difetti, altamente giocabile, magneticamente avvincente e ipnoticamente possessivo. Se non lo comprate significa che: 1) non avete il PC; 2) giocate solo a Space Invaders; 3) qualcuno vi ha versato marmellata di lamponi sul monitor. Ci siamo intesi?

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE **94%**

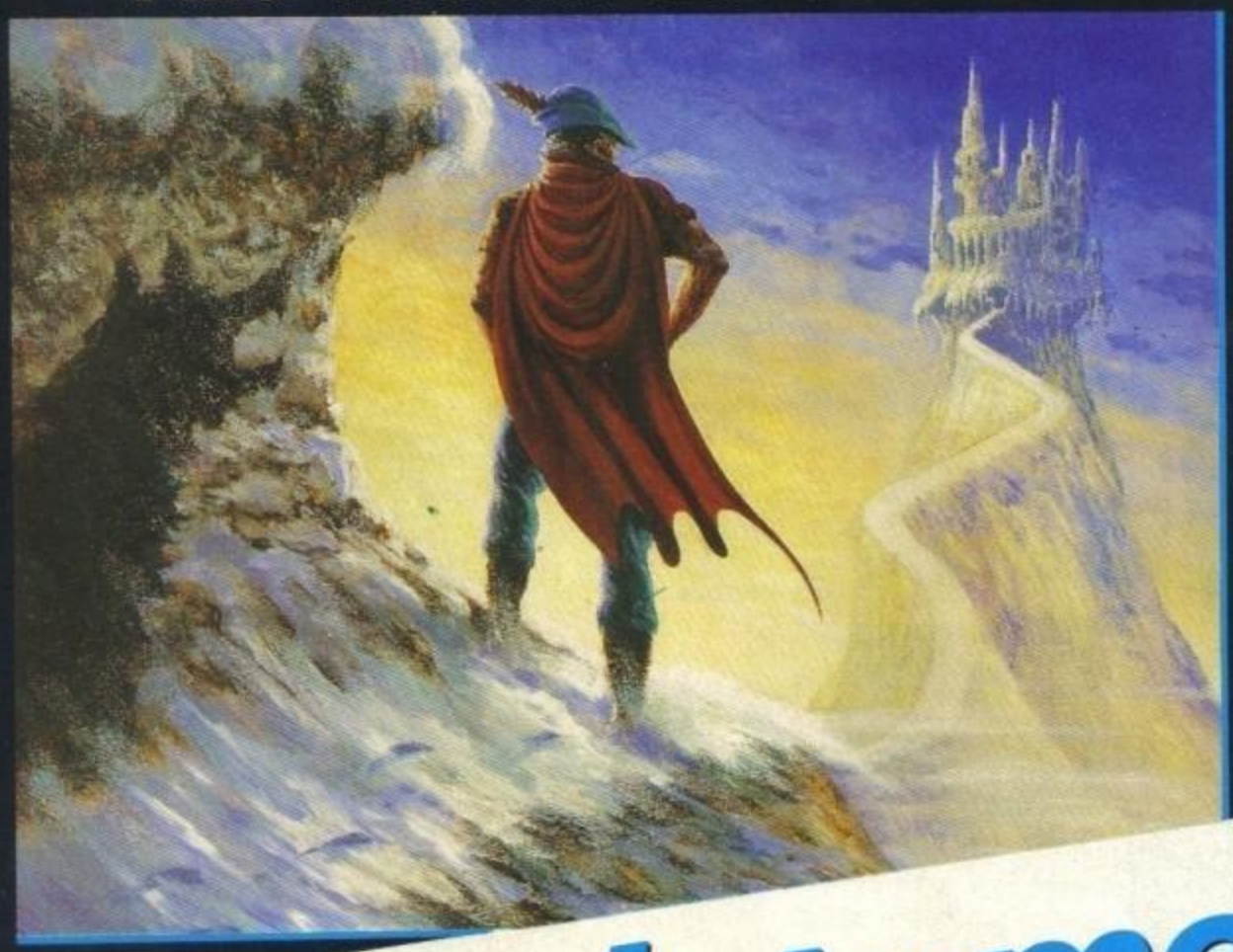
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Finalmente

King's Quest V

Alla ricerca del castello scomparso...



DISPONIBILE PER
PC-VGA 256 COLORI.
PRESTO ANCHE PER AMIGA.

SIERRA®

® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.

Completamente in italiano!

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMA AL:

NUMERO VERDE
1678 - 21177

DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
UZIONE srl - Via Mazzini, 15- 21020 CASC
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MINDSCAPE per Amiga L. 59.900

Dura la vita del cavaliere! L'ultimo drago si è estinto secoli fa, e lo stesso dicasi per troll, ciclopi e altri umanoidi vari. Ormai gli ultimi mostri rimasti sono i mulini a vento (Don Chisciotte insegna), i vigili urbani che danno multe per sosta vietata e i sindaci che tirano fuori l'operazione targhe alterne. Per colpa di questa società marcia e malata dove l'unico modo per trovare un tesoro nascosto è rapinare una banca, noi, discendenti di famosi cavalieri, siamo costretti a morire di fame e di nostalgia... o a giocare a Moonstone.

MOONSTONE

A HARD DAYS KNIGHT

In qualche strano momento del tempo e in qualche strano luogo quattro nobili cavalieri se le danno cavallerescamente di santa ragione tra un mostro e l'altro per cercare di ritrovare per primi l'agognata pietra lunare e portarla a Stonehenge. Ma non è un'impresa facile. Prima di tutto perché alcuni mostri non ben precisati si sono impadroniti di quattro chiavi essenziali ai fini della missione e quindi bisogna rischiare la vita visitando più o meno tutte le tane e sperimentare l'ospitalità del bestione locale. In caso di successo potete impadronirvi di tutti gli oggetti custoditi dal mostro (di solito soldi). In caso di fine prematura, invece, consolatevi! Avete perso soltanto la prima delle cinque vite e ci sono diversi modi per recuperarla: farsi medicare a pagamento in una delle due città, gratis nel vostro paesotto di partenza oppure sacrificando un oggetto magico nel tempio apposito.
Man mano che ripulite le tane dei nemici potrete utilizzare l'esperienza acquisita per migliorare le vostre caratteristiche di forza, intelligenza o resistenza e i soldi guadagnati per comprare armi e armature nuove e migliorare così la vostra potenza in battaglia. Ma attenti, certi nemici sono davvero pericolosi! Come i trogg, guerrieri in armatura che vi riempono di asciate, martellate o alabardate (a seconda dell'arma di turno); o i troll, giganti azzurri che vi spiaccicano a martellate appena possono; o i balok, umanoidi ciclopici dall'apparenza preistorica e con dei denti mica da ridere; o i mudmen, strani vegetali dalla faccia di teschio che spuntano dal terreno e vi abbrancano senza troppi complimenti. Senza dimenticarsi di draghi, guardiani e cavalieri neri, che solo i migliori spadaccini possono vantarsi di aver visto anche solo per una volta. Dura la vita del cavaliere!

G.B.

Amiga

Era tempo che non vedevo un picchiaduro così divertente e accalappiante! La sola idea di dover comandare un debole cavalierozzo che sa tenere a malapena la spada in mano e farlo diventare forte e potente a furia di uccidere mostri vari e derubarli dei loro tesori mi gasa non poco. Ma la cosa che più mi ha convinto a giocare a questo gioco sono le incredibili animazioni sanguinolente (incredibili perché sono ben rare a vedersi) che caratterizzano i vari personaggi e mostri del gioco. Che dire? Vedere il vostro cavaliere affettato, triturato, spiaccicato o decapitato oppure vedere certi nemici affettati in due o, peggio ancora, esplodere in un mare di sangue è veramente d'effetto. E non è necessario vedere sangue per rimanere impressionati favorevolmente da questo gioco: certi mostri fanno paura a prima vista, grazie al loro aspetto raccapricciante e ai loro ringhi rabbiosi. State già per voltare pagina perché l'horror non fa per voi? Fermi! Il gioco si può censurare fin dall'inizio con l'apposita opzione "gore on/off" che rende il gioco accessibile a tutti (anche se, lo ribadisco, c'è molto più gusto a vedere un campo di battaglia pieno di carcasse e inondato dal sangue). Certo, qualcuno potrebbe anche dire: mostri, armi e armature sono decisamente pochi. Può darsi, però i mostri si moltiplicano a seconda della vostra abilità, dandovi un mucchio di filo da torcere; e quanto agli oggetti vari avrete un bel daffare a comprarveli, sempre presi da problemi economici. Un gioco che sconsiglio solo a quelli che odiano la violenza o i giochi un po' ripetitivi. Gli altri dovrebbero farci un serio pensierino, anche perché possono giocare fino a quattro persone.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
88%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • ☎ (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

Commodore CDTV
L. 1.195.000

Tastiera per CDTV
L. 135.000

Sega MegaDrive
L. 299.000

Completo di cavo SCART ed alimentatore 220V.

OFFERTISSIMA!
Sega MegaDrive con 2 giochi
L. 439.000

Giochi per MegaDrive a partire da L. 59.000

MegaDrive Action Replay
L. 149.000

Cartuccia per avere vite infinite, munizioni, carburante, ecc. in moltissimi giochi.

FANTASTICO! MegaBackup
L. 550.000

Disk drive da 3"1/2 per effettuare backup dei giochi MegaDrive.

PC Engine CD-Rom
L. 799.000

PC Engine Duo
(console + CD-Rom)
L. 899.000

Giochi per PC Engine CD a partire da L. 119.000

Prezzi comprensivi di I.V.A.

Amiga 500 Plus
L. 790.000

Con 1 MB Ram, Kickstart e Workbench 2.0, chip ECS. Con giochi omaggio, joystick, garanzia Commodore.

OFFERTA!
Amiga 500 Plus con 2 MB Ram
L. 890.000

Nintendo Game Boy
L. 159.000

In omaggio il gioco Tetris

Giochi per Game Boy a partire da L. 39.000

TUTTE LE NOVITA'
PRONTA CONSEGNA!

Sega MegaCD
L. 750.000

La nuova console Sega MegaDrive compresa di lettore CD.

Giochi per MegaCD a partire da L. 119.000

Modelli PC Engine

Coregrafx II°
L. 299.000

SuperGrafx
L. 399.000

PC Engine GT
L. 599.000

Giochi per PC Engine a partire da L. 69.000

Offerte Nintendo SuperFamicom

con cavo SCART
L. 499.000

con modulatore Pal
L. 599.000

cavo Scart + 2 giochi
L. 699.000

con modulatore Pal e 2 giochi
L. 799.000

Giochi per Super Famicom a partire da L. 99.000

SNK Neo Geo
L. 699.000

Giochi per NeoGeo a partire da L. 299.000

Atari Lynx II°
L. 245.000

Giochi per Atari Lynx a partire da L. 59.000

Sega GameGear
L. 259.000

GameGear + 2 giochi
L. 349.000

Giochi per GameGear a partire da L. 49.000

Sega GameGear TV-Tuner
L. 229.000

Sintonizzatore TV dedicato, trasforma la console in un mini-TV a cristalli liquidi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Castle of Dr. Brain

SIERRA per PC 99.900

Ci sono domande che l'uomo si è posto dall'alba dei tempi. Chi siamo? Dove andiamo? Giancarlo sarà nato con la barba? Perché quella differenza di velocità tra i corrimano e le scale mobili della metropolitana? No, in questo gioco non troverete la risposta....

Anche perché il nostro Dr. Brain, proselito della teoria che vede l'umanità dividersi in due classi fondamentali: quelli che fanno le domande e quelli che devono cercare le risposte, ha giustamente optato, insieme a qualche migliaio di professori, per la secon-

da classe (non devo stare io a ricordarvi chi è finito nella prima, eh?), e per far questo si è organizzato proprio bene: ha messo su intero castello pieno di indovinelli, puzzle e trabocchetti. No, no, non sto parlando di avventure con oggetti da raccogliere, colpevoli da scoprire o principesse da liberare, non siamo di fronte alla solita avventura dinamica Sierra, qui i rompicapo sono puzzle veri e propri. Avete capito bene, quelli che facevate da bambini e che proprio prima dell'ultimo tassello venivano travolti da fratellini, bisnonne semicieche o inondati di liquidi non meglio specificabili da cani di passaggio. E non solo, ci sono anche il gioco del quindici, simon, mastermind, problemini numerici, labirinti tridimensionali e chi più ne ha più ne metta. Sì perché anche se non è ben chiaro il motivo per cui lo abbia fatto, il nostro Dr. Brain, come ogni cattivo che si rispetti (ma sarà poi cattivo?), per impedirvi di arrivare fino a lui, invece di utilizzare un paio di energumeni con mitragliatrice all'ingresso, ha preferito il modo più complicato: ha disseminato il suo castello di solidissime porte con serrature controllate dai suddetti enigmi. L'interfaccia utente è quella solita delle ultime avventure sierra, completamente gestita da un puntatore a cui, tramite un apposito menu si possono affidare poche semplicissime funzioni come Guarda, Agisci o Utilizza un oggetto. Le varie stanze sono monotematiche, si può trovare quella con enigmi riguardanti il tempo, o problemini numerici, etc. Il primo problema è anzitutto capire come funzioni la stanza stessa, dagli oggetti presenti bisogna infatti intuire cosa si debba fare esplorando, esaminando e leggendo attentamente le descrizioni dei vari oggetti; comparirà a questo punto il piccolo rompicapo da risolvere, ad esempio guidare un piccolo robot verso la sua destinazione in un labirinto. Niente paura, se doveste rimanere bloccati potete sempre spendere qualcuno degli hint coin per farvi consigliare dal Dr Brain in persona. In caso abbiate ancora problemi potete sempre modificare il livello di difficoltà o allenarvi sull'accluso librettino di indovinelli stupidi (quanto irrisolvibili) pieno di marziani che o mentono o dicono la verità, giochetti coi numeri magici, etc. molto simili a quelli che trovate nel gioco. E se proprio doveste trovarvi in difficoltà potete sempre telefonare a casa (possibilmente tra la mezzanotte e le sei di mattina) a Max, di cui vi fornirò immediatamente il personalissimo numero di telefono.... aaargh!

Stefano Giorgi

PC

Incredibile! La prima confezione Sierra della storia che comprende solamente due dischetti (ad alta densità, naturalmente). Non preoccupatevi, comunque il gioco è corredato, come tutti gli ultimi giochi Sierra di abbondanti schermate a 256 colori (e già che ci siamo diamo un po' di sigle: VGA (esiste anche la versione EGA comunque), Soundblaster, Adlib, Roland, Thunderboard), in generale un'ottima realizzazione tecnica e una gestione molto semplice. A dire il vero all'inizio si può trovare qualche difficoltà nel capire cosa si debba fare, ma clickando qua e là a casaccio qualcosa si riesce sempre a combinare. Quello che mi ha lasciato abbastanza perplesso è la struttura stessa del gioco. Al di là della bellissima presentazione fatta di coloratissime schermate e di un'atmosfera simpatica e adeguatamente demenziale si celano nient'altro che una serie di rompicapo da gioco di società, a cui inutilmente si cerca di dare una continuità nel castello del Dr. Brain.

Un puzzle game molto "radicale" che consiglio agli amanti di rompicapo e indovinelli ma che potrebbe deludere il classico utente Sierra.

GLOBALE 82%

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL®

srl

20155 MILANO
via Mac Mahon,75
NEGOZIO tel. 02/323492
UFFICI tel. 02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI
tel. 02/33000036

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTO DA GARANZIA DI 12 MESI E SONO COMPRESI DI IVA.

OFFERTE NEWEL FEBBRAIO - MARZO
OFFRIAMO AI PREZZI PIù BASSI D'ITALIA
3652 ARTICOLI PER TUTTI I COMPUTER

NUOVI
AMIGA 500 PLUS
(GARANZIA COMMODORE ITALIA)
1 MB CHIP RAM
L. 690.000 IVA COMPRESA
+ IN OMAGGIO SUPER JOYSTICK

COMMODORE
CDTV
COMPLETO
L. 1.090.000
IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO	tel.02/323492
UFFICI	tel.02/3270226
FAX 24h	tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI	tel.02/33000036

AMIGA TELEVIDEO

interessantissima interfaccia permettedi ricevere il segnale televideo (dalle principali tv collegate come: rai, telelombardia ecc. ecc.) di semplice installazione permette oltre la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente. utilissimo.

Solo per amiga 500/2000

PREZZO L149.000

VORTEX ATONCE-PLUS

IL NUOVO EMULATORE AT PER AMIGA 500, A500 PLUS, A2000

Il vortex ATonce-Plus è l'emulatore AT CMOS 80286 16 Bit ad alte prestazioni per l'Amiga 500, l'Amiga 500 plus e l'Amiga 2000 e lo converte in un potente computer AT-compatibile. Esso fornisce un clock 16MHz e raggiunge un Indice Norton SI di 16,2. Ogni ATonce-Plus viene fornito con 512 KB di vortex FAST-RAM e uno zoccolo per un coprocessore aritmetico 80C287-12 optionale.

Tutti i 640 KB standard della memoria DOS sono disponibili in un Amiga con 512 KB di RAM. La memoria oltre il primo MB può essere configurata da DOS come memoria Estesa/Espansa e in "Protected Mode".

Con l'ATonce-Plus si possono usare migliaia di programmi DOS, e tutto ciò in multitasking con l'AmigaDos. L'ATonce-Plus non influisce sul normale funzionamento del Amiga, ed è totalmente trasparente quando non in uso. L'ATonce-Plus rende accessibile tutto l'ambiente del Amiga: i hard disk corrispondente alle specifiche Commodore, i disk drive interni ed esterni, le porte seriale e parallela e tutte le specifiche Commodore, i disk drive interni ed esterni, le porte seriale e parallela e tutte le specifiche dei computer AT, il suono, l'orologio in tempo reale e la RAM CMOS.

ATonce-Plus permette di emulare le schede video EGA e VGA grafica monocromatica, CGA, Hercules, Olivetti e Toshiba 3100.

Il Gate Array vortex, l'emulazione Chip-Level ed il BIOS AT dedicato garantiscono alte prestazioni ed un elevatissimo grado di compatibilità.

L'ATonce-Plus è corredato di un manuale dettagliato e della software d'emulazione e d'installazione. Il sistema operativo DOS non è compreso. Il compattissimo circuito SMT a basso assortimento può essere montato in modo molto facile e senza saldature. L'ATonce è la migliore scelta.

ATONCE A PARTIRE DA:

L.349.000 IVA COMPRESA

A2091 40 MB HARDCARD 45MB SCSI ESPANDIBILE 2MB RAM x A2000

L.750.000

KICKSTART 2.0 plus

Trasforma il tuo vecchio AMIGA 500 e 2000 V. 1.3 con il nuovo rivoluzionario 2.0 il tutto studiato su una una apposita scheda dotata di interruttore col quale si può selezionare, secondo l'uso V. 1.3 o il nuovo 2.0.
Semplice instalazione , senza saldature.

Istruzioni in Italiano. Lit. 149.000

KICKSTART 1.3 plus

Nuova scheda, si inserisce semplicemente all'interno della Amiga; senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 e anche l'1.3 selezionabili tramite l'apposito interuttore.
Si risolve cosi il problema di incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

L. 79.000

RIVENDITORE AUTORIZZATO GVP

OLTRE 3000 ARTICOLI
RICHIEDERE IL NOSTRO CATALOGO

Super Vision

E' il pimo digitalizzatore in tempo reale a coloni "Professionale" Una qualità mai vista.

Per poter elaborare immagini dalla T.V. o dalla videocamera con un computer.
Il principio di base é semplice. con un veloce elaboratore l'immagine video viene scomposta in forma digitale e per motivi di tempo in un unica fase immagazinata nel Super Vision.
Questo inquadramento dura solo 1/0 di secondo, perché non necessita fermo immagine. In seguito viene la lenta trasmissione tramite stampa sull'Amiga.

Super Vision PRO é un Digitizer in tempo reale veloce e semplice, si distingue per i suoi pochi tasti di commando i dispone di 4 entrate video pilotabili tramite software.

Super Vision RGB + e **Super Vision RGB 2** sono due diversi adattori di colore che potremo essere usati aparentemente davanti al Digitezer

L'immagine video sarà cosi scomposto nei tre colori di base. Questi saranno uno dopo l'altro automaticamente riassorbiti e apparirano di nuova ricomposti sul schermo video.

Super Vision studio + é il nostro aparecchio professionale che vi dà 16 possibilità di regolare le immissioni é il massimo della comodita unita alla massima qualita.

Digitare e adattore di colone sono completamente integrate in un Rack di 19 pollici.

PREZZO LANCIO

L. 990.000 IVA compresa

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INFOCOM/ACTIVISION per PC L. 79.900

Tutti gli ultra-ventenni si ricorderanno sicuramente di quelle serie di cartoni animati con protagonisti enormi robot antropomorfi che si lanciavano addosso di tutto, dai comunissimi missili a mannaie e martelloni. Bene, Battletech con tutto questo non c'entra proprio nulla.

BATTLETECH 2
THE CRESCENT HAWKS' REVENGE

Tanto per cominciare il gioco si ispira all'omonimo gioco da tavolo della FASA, una via di mezzo tra un wargame ed un RPG, ma sopratutto i robot sono ben diversi da quelle vecchissime serie giapponesi. Già dai tempi del bellissimo Gundam (Yeah!) il robot non è entità semi-umana, con una propria identità, ma è una vera e propria macchina da combattimento costruita in serie, proprio come in Robotech (non a caso in quella serie (in particolare nella prima parte, Macross) si possono notare diversi robot presenti in Battletech, come il Valkyrie o il Rifleman). I Mech, così vengono amichevolmente chiamati i vari robot da combattimento, in quanto funzionali, sono semplicemente delle gigantesche macchine da guerra dalle svariate forme e prestazioni, e anche se la grande attrattiva che esercitano su tutta una generazione di giovani è in gran parte merito di quelle vecchie serie televisive, devono il loro fascino anche alla mastodonticità e all'esagerata potenza di queste armi, chiunque abbia visto film come Robo Jocks o Gunhed (quest'ultimo, tra l'altro ispiratore di uno dei migliori shoot'em'up per PC Engine), mi capirà. La storia prende le mosse dal precedente gioco della Infocom-Westwood, The Crescent Hawk's Inception, e si basa sullo stesso scenario del gioco da tavolo: dopo il crollo della Federazione nella galassia centrale il potere è diviso tra sei fazioni in continua lotta tra loro, tramite le macchine da guerra tra le più micidiali che la mente umana abbia mai concepito, i Battlemech, tonnellate d'acciaio armate di devastanti cannoni e pilotate da un'elite di guerrieri, i Mechwarrior. In questo scenario di caos e distruzione il giovane pilota di mech Jason Youngblood, al servizio della casa Steiner, cerca, aiutato da alcuni fedeli compagni, di ritrovare il padre, presumibilmente prigioniero dell'opposta fazione Kurita.

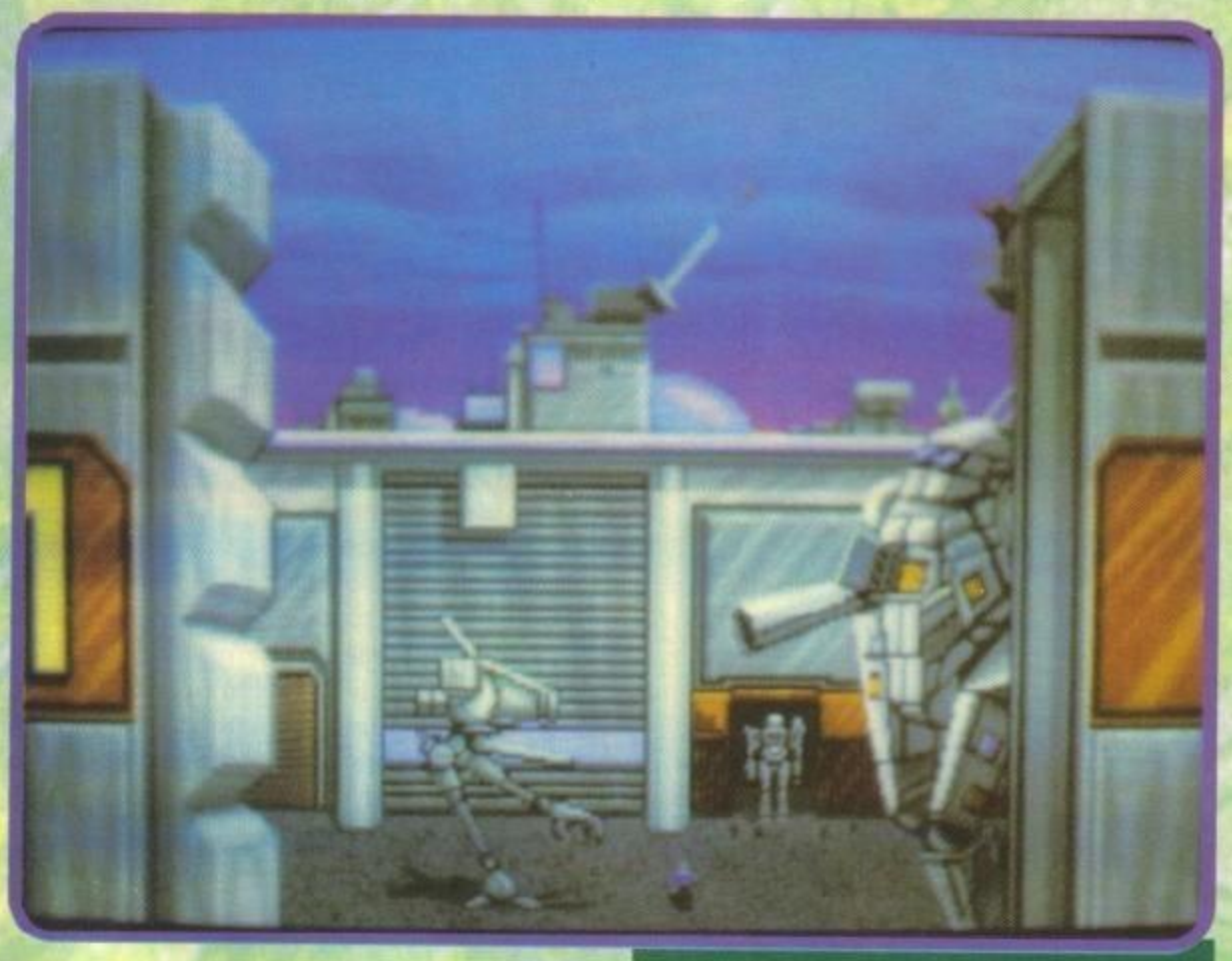
Dopo aver scelto alcuni Mech tra quelli a disposizione cominciano a susseguirsi, inframezzati da schermate che illustrano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lo svolgimento della storia di Youngblood, diversi scenari, diverse battaglie già pronte all'uso che dovranno essere superate per accedere al prossimo scenario. La visuale è rigorosamente dall'alto e un mouse è vivamente consigliato per potere esplorare con maggiore libertà il territorio circostante e per selezionare il mech da muovere. Il controllo dei vostri robot è estremamente semplificato rispetto alla quantità di controlli del gioco da tavolo. Potete muovere il mech privilegiando il fuoco sul movimento (nel qual caso il Mech attaccherà il nemico più vicino a lui cercando di seguire le vostre istruzioni di movimento) o viceversa, il tutto camminando o correndo, facendo naturalmente attenzione a non surriscaldare il mech, pena il shutdown o danni ancora più gravi in caso insistiate. A calcolare tutto il resto, velocità di movimento a seconda del terreno, salti, velocità di raffreddamento in acqua o meno, distanze di tiro, visibilità, etc (e chiunque abbia provato a fare una partita a Battletech da tavolo si rende conto di quanto sia chilometrico questo etc)(lo ricordo bene, troppo bello andare ovunque con un Atlas) tra una cinquantina di Mech, carri armati e altri mezzi. Con il progredire del gioco si possono poi utilizzare armi potenziate come pulse laser, gauss rifle e i già devastanti cannoni particellari ulteriormente potenziati.

Stefano Giorgi



ndMax) ci pensa il computer. Del resto una maggiore complessità dei controlli non sarebbe neanche stata possibile, visto che tutto il gioco è in tempo reale (è possibile comunque regolare a piacimento la scala dei tempi per velocizzare, quando necessario, il gioco).
Rispetto al primo, disastroso, episodio è migliorata (almeno sembra) la trama e in generale i vari scenari di combattimento che sono ora più articolati e logici (non dimenticherò mai il finale del primo Battletech, una delle cose più insulse che abbia mai visto), e il numero di Mech a disposizione. Non c'è davvero che l'imbarazzo della scelta, si può scegliere (ovviamente a seconda dello scenario, sarebbe

CONFIGURAZIONE

Grafica: VGA, MCGA, EGA.
Sonoro: Roland MT-32, LAPC-1, Ad Lib, Sound Blaster.
Come velocità dovrebbe essere sufficiente anche un XT, ma con almeno 640K di RAM e Hard Disk. Mouse consigliato.

PC

Ricordate l'altro gioco ispirato a Battletech, sempre della Activision? Si chiamava Mechwarrior ed era un simulatore di Mech con visuale in soggettiva, il gioco in sé era abbastanza stupido, ma era bellissimo muoversi su un bipede da 70 tonnellate e scaricare tutta la potenza di fuoco di due particellari su un innocente Locust, una distruzione di ordine superiore. Il divertimento dei giochi alla Battletech è tutto qui, nella mastodonticità dei mezzi, allora perché in Crescent Hawk i miei Mech sembrano dei pupazzetti? No, non si tratta della grafica, quella è passabile, il difetto nel sistema di controllo. Tutto quello che potete fare è scegliere tra due tattiche di combattimento e, a volte, il bersaglio. Tutto il resto lo fa il computer per conto suo, ma allora a che serve avere un particellare se non lo si può usare come si vuole? Il Mech in questione poi sembra spesso riottoso ai nostri ordini e ogni tanto decide che è meglio farsi un giretto mandando a fregarsi quel poco di tattica che potevate elaborare con le opzioni a disposizione. Il risultato è che spesso le sorti della battaglia, ho provato a verificarlo ripetendo diverse volte uno scenario, sembrano avere un risultato casuale. Molti scenari poi sono sequenziali, nel senso che dovete affrontare il combattimento successivo con gli stessi mech, senza possibilità di riparazioni. Vi trovate così, dopo un paio di scenari, ad affrontarne un terzo con i Mech troppo mal ridotti per avere la minima possibilità di superare il terzo e tutto quello che potete fare è ricominciare tutto dall'inizio sperando che questa volta vada meglio. Così com'è non soddisfa né il giocatore casuale né l'appassionato di Battletech, forse sarebbe stato meglio fare una conversione quasi diretta del gioco da tavolo, con il controllo delle armi di un singolo Mech a turni. Sarebbe bastato questo, visto che la realizzazione tecnica non è malaccio: buona sia la grafica (un po' troppo ripetitivi i fondali e piccoli i mech) sia il sonoro (con scheda) con qualche buon effetto digitalizzato qua e là.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
78%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

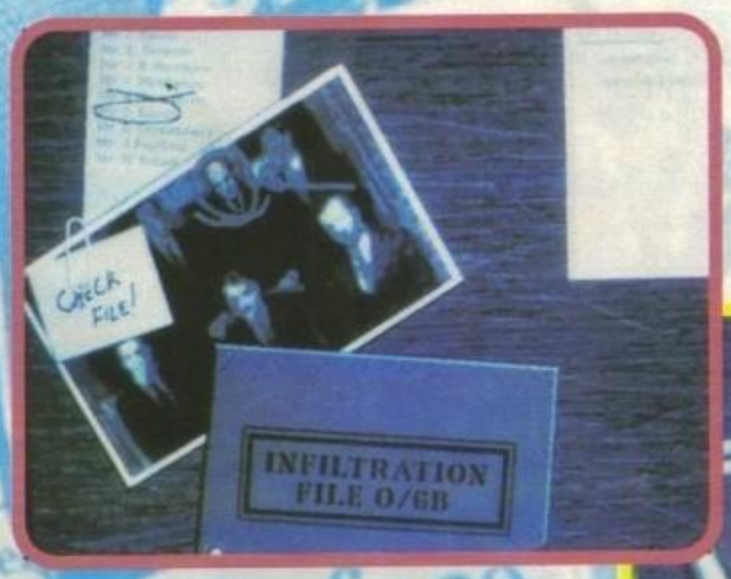
http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN GAMES per PC L. 79.900

Credereste mai che dietro ad uno stato dichiaratamente democratico operi una specie di KGB? No? Allora vi con viene davvero giocare a Floor 13!

FLOOR 13

Il gioco prende le mosse da un'inquietante consapevolezza della nostra epoca, o più propriamente della nostra forma di governo; consapevolezza nata da lunghe riflessioni sulla durata del governo nonostante le sue innumerevoli vicessitudini. La conclusione è stata quanto mai sconfortante: nella democraticissima Europa ogni stato avrebbe una specie di KGB (ricordate il caso Gladio? Forse non c'entra nulla, ma è un buon esempio) che lavora in totale segreto per rabberciare le pagliacciate del governo, o (più direttamente) per "rintuzzare" le opposizioni.
Nel gioco, quindi, voi siete il direttore generale di quest'ipotetica organizzazione segreta in Inghilterra, la cui sede è al tredicesimo piano di un palazzo ancora incompleto in un quartiere commerciale londinese. Il vostro grande capo è ovviamente il Primo Ministro britannico, e il vostro incarico sarà di curare al meglio la popolarità del governo. La vostra organizzazione ha poteri pressoché divini su buona parte dello stato, ma è basata fondamentalmente su fatti, e su questi voi lavorerete. Nel vostro lindo ufficietto (di cui, tra parentesi, potete scegliere lo stile architettonico) avrete un lussuoso PC 80586 da 60 MHz dotato di ogni possibile accessorio, soprattutto il video a tocco; è questo il prodigioso strumento del vostro volere, che raccoglierà tutte le info reperite nel corso del gioco e vi consentirà di agire. Tramite esso darete ordini a tutti i reparti del vostro Euro-KGB, è dotato di un programma sempre in funzione che crea un'interfaccia a menu dinamica (ossia, le opzioni cambiano a seconda della situazione), avrete quindi già capito che nel gioco il vostro PC diventerà quel PC.
Ma veniamo alla parte più divertente: che dovete fare? La prima regola del mestiere è tenere il popolaccio ignorante: nessuno (tranne chi abita in Downing Street 10) deve sapere che esistete; lasciate quindi stare i pezzi grossi, i golpe, e le vostre manie di grandezza. La seconda regoletta è che chi non lavora non mangia, o meglio, riceve sul posteriore l'impronta di uno scarpone chiodato; sarà poi costretto a un volo di tredici piani, vi lascio indovinare da quale finestra. In ossequio a questa regola



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

capestro dovrete fare il possibile per tenere alta la popolarità del governo: c'è chi lo fa lanciando volantini, voi agirete tagliando teste. Non è uno scherzo: ogni volta che qualcuno o qualcosa (gruppi fanatici o simili) farà qualcosina contro il governo finirà schedato nel vostro 80586. Col tempo, quindi, avrete una base dati di soggetti più o meno pericolosi, e dovrete scegliere come trattarli: farli sorvegliare, farli tallonare, farli catturare per sottoporli a torture indicibili, infiltrare spie, perquisire qualche appartamento, organizzare attentati, e distribuire informazioni compromettenti. Estasiante, no? E' ovvio che avrete risorse limitate, tipo agenti e soldi contati, e un numero perfidamente ristretto di celle per interrogatori. Il problema maggiore sarà comunque la scarsità di tempo a disposizione: ogni volta il Primo Ministro vi darà tre settimane come scadenza inderogabile, e alla fine del periodo il governo dovrà avere la maggioranza di consensi popolari; in caso positivo vi spettano altre tre settimane e un'espansione del vostro dipartimento, altrimenti avrete bisogno di qualche lezione di volo. Dovrete quindi di volta in volta decidere l'azione appropriata contro ogni soggetto, ricordando che spesso le persone non sono quello che sembrano; ad ogni modo le schede informative del vostro archivio contengono fatti, note, fotografie e informazioni assortite, e sarà memorizzato anche il risultato di azioni precedentemente intraprese. Ci sono due sistemi per dare ordini: direttamente osservando il materiale (compaiono le opzioni per le operazioni possibili) o facendo visita via cavo ai dipartimenti che si occupano delle varie faccenduole. Siccome una partita può durare parecchio, vi basta sfiorare un tastino e avrete accesso ad un menu di operazioni su disco. Le situazioni di gioco prendono tutte spunto da avvenimenti reali, per cui sarà facile trovarvi alle prese con l'IRA o altre organizzazioni segrete. E' presente anche il caso BCCI, ma vi cito un esempio che vale per tutti: c'è una tipa che apre una catena di negozi e che per questo (!) riceve un'onorificenza dalla Corona inglese. Dopo si scopre che sfrutta i suoi negozietti per trafficare una certa polverina bianca, e a questo punto il governo si becca una bella pugnalata dall'opinione pubblica. Il Primo Ministro naturalmente vi convocherà d'urgenza e vi urlerà in faccia tutte le parolacce imparate nella sua lunga vita. A questo punto vi conviene guardare i sondaggi d'opinione (sempre sull'80586), e noterete senza dubbio che le preferenze dei volubilissimi elettori si sono spostate verso l'opposizione. Ma il gentilissimo Piccione (ossia grosso PC) non si arresta qui, e vi dice anche quanto tempo manca allo scadere delle attuali tre settimane: potete infatti perdere tutti la popolarità che volete DURANTE il fatidico periodo, ma alla sua scadenza dovete avere il vento elettorale in poppa, se non volete avere urgente bisogno di un paracadute. E state attenti anche a non scoprirvi organizzando scorribande in posti troppo in vista o facendo sparire gente importante: chissà, un bel giorno di nebbia (siamo a Londra, ricordate?) potreste trovare nel vostro ufficio ultrasegreto un certo Mr. Garcia, la cui giacca ha una protuberanza sospetta nei pressi della spalla.

Ricordate sempre: tanto va il governo al lardo che ci lascia lo zampino; attenti quindi a non fare la stessa fine, e rispettate sempre le regole auree: tredici piani di volo sono divertenti solo fino al dodicesimo...

W.B.

PC

Non c'è dubbio che Floor 13 sia un prodotto decisamente originale, e lasciando da parte i foschi dubbi che può instillare, è un gioco intelligente che farà pensare non poco. Da un certo punto di vista offre soluzioni stilistiche ammirevoli, come la grafica VGA in alta risoluzione (tra parentesi: i non-proprietari di schede VGA avranno la scelta di EGA e CGA, ma già in EGA la grafica potrebbe ben figurare in un museo degli orrori) che rinuncia completamente al colore (a parte il rosso sangue nell'intro) per un drammatico bianco e nero; sembra quasi che il gioco ci voglia dire: "Credeteci!". E senz'altro per il giocatore ha una veste credibile: offre un centinaio di trame possibili e un'interfaccia utente semplice e immediata, anche se avrei apprezzato il supporto per il mouse. Il gioco cattura senza problemi (è chiaro che dovete essere disponibili a strizzarvi un po' la testolina) e non è certo facile, ma ricompensa abbondantemente dandovi (anche se solo per gioco) le chiavi del KGB europeo, con tutti i perversi poteri connessi. Questo gioco ha solo due limiti, oltre alla non amplissima gamma di possibili giocatori interessati: le foto di schedario sono pochine e frequentemente ripetute, e le trame, pur essendo numerose, non sono infinite né generabili a caso; c'è insomma una certa aura di ripetitività nel corso delle partite. Anche se cambiano i nomi, potreste scoprire che in due partite successive avete a che fare sempre con la stessa trama, o perlomeno una molto simile. Per questo Floor 13 non potrà durarvi in eterno, anche se sfodera un indubbio mordente a lungo termine.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
89%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE CLUB ITALIA

Il primo club di Software per C64 / Amiga / MS DOS

ISCRIZIONE GRATUITA

Software originale con sconti dal 15 al 50 % sul listino!!!

Richiedete telefonicamente le modalità di iscrizione

tel. 050/45178

"La Ditta F.S.B. di Bianchini Fabio corrente in Modena, V.le Storchi n. 34 in persona del suo titolare, Sig. Bianchini Fabio, si impegna a non più commercializzare videogiochi di cui la Leader Distribuzione Srl, corrente in Casciago (VA), Via Mazzini n. 15 sia licenziataria esclusiva, in qualsiasi forma non originale."

A VERCELLI
Via Scalise,5 - Telefono 0161/54793
commodore
C64/AMIGA 500-2000PC
Periferiche e Accessori
SOFT CENTER
Videogames Software originali
LEADER - CTO
Assortimento accessori
FLOPPY DISK
Tutto a prezzi interessanti

SOFTWARE ORIGINALE
Foto Mauro
AMIGA e P.C.
NINTENDO SUPERFAMICOM
SEGA MEGA DRIVE
Via Canepari, 183 R. - Tel. 010/445827
GENOVA - RIVAROLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMMA OFFICE SYSTEM

20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913 - 6198294

Rivenditore autorizzato **IBM**
Computer compatibili MS-DOS
A PREZZI INCREDIBILI!!!!!!!!!!!!!!
Stampanti e monitor delle migliori marche
riparazioni e trasformazioni PC MS-dos
Expansioni di memoria, schede di ogni tipo
schermi antiradiazione, portafloppy ecc.
GIOCHI E PROGRAMMI AMIGA ED MS-DOS
Commodore AMIGA Lit.699.000+10 giochi
pc ms-dos da lit.1.200.00 monitor colori
occasioni MS-dos ed altro
floppy bulk Lit.800x100 pz.
Joystick da lit.9.900 porta floppy 20000
cavi\interfacce\velocizzatori Amiga
ram\simm\hard disk\controller ecc.
VENITE A TROVARCI

STEFANO GALLARINI E FABRIZIO GATTA CONDUCONO LA 3a EDIZIONE DI

PRIMODISCO

Primodisco è la manifestazione televisiva riservata ai nuovi talenti della musica leggera italiana e dello spettacolo. Se hai fra i 14 e i 30 anni e sei cantante, cantautore, strumentista, gruppo musicale, comico, imitatore, fantasista o show-girl invia il tagliando allegato all'associazione unito alla ricevuta (o fotocopia) di versamento di lire 50.000 effettuato con vaglia postale intestato ad: AGAI Ass. Giovani Artisti Italiani - C.ne Clodia, 36/b - 00195 ROMA, per spese organizzative, una foto a colori, un VHS o una cassetta contenente ciò che vuoi esibire e un breve curriculum vitae.

Se vuoi ricevere il bando di concorso o desideri avere maggiori chiarimenti, telefonaci pure:

AGAI - Associazione Giovani Aritisti Italiani
Circonvallazione Clodia 36/B
00195 ROMA
Tel. 06/31.54.90 - Fax 06/38.06.27

SCHEDA D'ISCRIZIONE

Io sottoscritto/a .....
nato/a .....il.....
nazionalità.....
residente a .....
via .....cap. .....
prov. .....tel.....

(scrivere in stampatello)

Chiedo di essere iscritto alla 3a edizione di "Primodisco" Festival dei Giovani in qualità di:

O CANTANTE O SHOWGIRL
O CANTAUTORE O GRUPPO MUSICALE
O COMICO O FANTASISTA
O STRUMENTISTA O IMITATORE
Iscritto alla SIAE OSI ONO
Qualifica.....

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL BRIVIDO E I COLPI VIOLENTI DELLA WORLD WRESTLING FEDERATION™ ORA IRROMPONO SUL TUO SCHERMO!

MISURA LA TUA FORZA IN QUESTA AVVINCENTE SERIE DI INCONTRI DI WRESTLING. DIVENTA UN CAMPIONE INCONTRASTATO NEI PANNI DI HULK HOGAN™, THE ULTIMATE WARRIOR™ O THE BRITISH BULLDOG™.

COMBATTI PER SOPRAVVIVERE CONTRO SGT. SLAUGHTER™, THE WARLORD™ E UN'INFINITÀ DI ALTRE STELLE DELLA WWF™.

TUTTO E' PERMESSO IN QUESTA LOTTA PIENA D'AZIONE! E SOLO IL PIU' FORTE PUO' AVERE LA MEGLIO...

WWF™ WRESTLEMANIA™

LEADER DISTRIBUZIONE

HULKSTER RULES

SGT Slaughter

BRITISH BULLDOG

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Mail

Le vostre lettere vanno inviate al seguente indirizzo:
TGM MAIL. Xenia Edizioni-Casella Postale 853, 20101 Milano.

PROLOGO

"No, non ci siamo, non va ancora bene...". Questo il parere un po' di tutti per l'ennesimo tentativo impaginativo della Posta; voi non ci crederete, ma anche in questo caso l'effetto su video era qualche cosa di perfettamente leggibile, il risultato, per quanto meno disastroso di quello di due numeri fa, continua però a lasciarci decisamente insoddisfatti. Da qui lo studio di questo nuovo fondino che abbiamo messo a punto con la collaborazione di ottici specializzati, tutto quello che volevamo era qualche cosa di visivamente rilassante... A questo punto non voglio però sbilanciarmi ulteriormente per quanto riguarda l'esito finale, visti i precedenti, incrociamo semplicemente le dita e speriamo che tutto vada come finalmente dovrebbe andare; fra un paio di settimane, in edicola, si vedrà.
"Ricki, a che punto sei con la Posta? Quasi finito, pochi caratteri e puoi considerare concluse anche queste ultime quattro compattatissime pagine per Febbraio... Ok, allora hai già finito... Cosa vuoi dire? C'è stato un problema sul numero di pagine pubblicitarie totali, un incresciosо inconveniente, bisogna togliere per forza una pagina; siccome tutto il resto della rivista è ormai finito e impaginato, indovina un po' come possiamo fare? Mi dispiace, ma non ci sono scelte, così impari a finire sempre all'ultimissimo momento...". Ho capito, è come sempre colpa mia.

ANEDDOTO DEL MESE

(Scene di vita redazionale Vol I)

A cura di Max.
Ci sono tante cose che succedono e si dimenticano, ci sono tante cose che succedono e non si dimenticano, ci sono tante cose che succedono e non si dovrebbero dimenticare e ci sono anche tante cose che si raccontano e scrivono proprio per non dimenticarle.
Domenica 12 Gennaio. Ore 14.30. Iniziano le partite, ma il lavoro mi chiama, il numero dovrebbe essere chiuso domani e mancano ancora un sacco di recensioni da controllare, foto da scattare, testi da correggere... Arrivo tranquillamente in redazione, posteggio (finalmente in modo regolare) la macchina, apro il portone, chiamo l'ascensore, arrivo davanti alla redazione, infilo la chiave nella toppa e faccio per aprire: la chiave (di quelle lunghe e affusolate) gira per un po' e poi si blocca, non va oltre. All'interno sento squillare ripetutamente il telefono, i soliti lettori domenicali, oppure gli altri redattori che dovevano passare a consegnare il loro materiale? Riprovo con più energia, la chiave gira per un circa 30 gradi e poi si blocca, io inizio a spazientirmi, la mano a dolermi. Ripeto il tutto avvolgendo la chiave nella sciarpa e facendo la massima pressione: niente! Iniziano i primi calci che fanno seguito ad alcune sconnesse imprecazioni, un ultimo tentativo brutale: la chiave si spezza di netto, un pezzo rimane in mano e l'altro, fortunatamente, rimbalza per il pavimento, ma la porta è ancora chiusa. Calma, riflettiamo. Un altro mazzo di chiavi l'ha Giancarlo, telefoniamo a Giancarlo. Non telefoniamo a Giancarlo, ha appena finito il trasloco e non ho il suo numero nuovo, andiamo a cercarlo... Tralascio tutte le vicessitudini che ho dovuto affrontare (un paio di bisticci verbali con altrettanti automobilisti poco propensi all'utilizzo della vettura come mezzo di trasporto rapido e funzionale, decine di citofonate a vuoto in cerca del caro JH che non si sapeva bene dove fosse andato a finire, autogol di Icardi in Verona-Milan...); recupero il Gianca e torniamo in redazione, sono le 15.24 e il telefono continua a squillare, ripetiamo la fase d'approccio, ma la chiave continua a non girare, venimmo però a capo della situazione, almeno al punto di vista causale, la donna delle pulizie aveva compiuto le fatidiche sei mandate del non ritorno, quelle che chiudi e non apri più... Ecco allora l'idea geniale, fare leva con il mozzicone di chiave spezzata, l'espressione di Giancarlo, al massimo dello sforzo, non ammette repliche: o si apre o si spezza... Si spezza. Panico, testata contro il muro e altra serie di imprecazioni varie. Pausa di riflessione. Poco male, un terzo mazzo è comunque in possesso del buon Alex, che a quel punto raggiungiamo telefonicamente; va comunque detto che Alex stava dormendo, aveva abbandonato la redazione alle 5.15 di quella notte (con ulteriori ed inenerrabili vicende che verranno, forse, raccontate su Consolemania) e aveva potuto raggiungere un letto non prima delle 7.20. Tranquillo Al, veniamo noi a prendere le chiavi, tu rimani lì e non preoccuparti... Erano le 15.58, quello che sarebbe successo nell'ora successiva non posso raccontarlo perché rischio davvero il ritiro della patente, posso solo accennarvi ad un ritorno costeggiando il naviglio, integralmente in corsia di sorpasso (che non c'è, leggi contromano!), con saltuari parcheggi volanti sull'altra corsia, ovviamente meno trafficata, per far passare le macchine che, dopotutto, ne avevano il diritto. Sono ormai le 16.54, torniamo in redazione, infiliamo nuovamente la chiave nella porta, ma questa non entra, perché? Semplice, qualche d'uno aveva nel frattempo aperto la porta. "Ciao ragazzi, è un po' che vi aspettavo, hanno già chiamato un po' tutti...". Non abbiamo mai capito come avesse fatto Stefano ad entrare, e forse mai lo capiremo, ma quel che importa è che avevamo in qualche modo oltrepassato la soglia di quella stramaledettissima porta.

INCOMPRENSIONI GENERAZIONALI?

"Carissima redazione di TGM,
sarò breve, e in queste poche righe volevo parlare dell'argomento adulti-computer.
Possiedo un Commodore 64 a chissà quanti anni e da chissà quanti anni cerco di sostituirlo con un Amiga 500. Meglio parlare ai muri che coi miei genitori! Perché non riesco ad averlo? Perché gli adulti non capiscono questa nostra passione per queste tastiere, questi mouse, questi dischetti, questi videogiochi... Un computer può esserci concesso per una buona promozione, oppure per una ricorrenza particolare, mai una volta che qualcuno ce lo regali anche per suo interesse. Anche se per Natale, o chissà quando, mi sarà concesso un Amiga, i miei genitori non si interessano mai a questo mondo, e a me sinceramente dispiace; credo che ciò succeda anche a molti altri ragazzi. Il computer resterà sempre un argomento di discussione solo tra i propri coetanei. Godersi una giornata di solitudine con il proprio computer può essere rilassante. Ma io giuro che sarei molto felice se un giorno mio padre e mia madre, senza inventare scuse, provassero a premere quei tasti, a schiacciare quel pulsante rosso, a muovere quel fatidico joystick, scommetto che ne rimarrebbero affascinati. Ma le mie sono delle vere e proprie Utopie, peggio del gioco della Gremlin. Quanto invidio quella amica mia che quasi ogni anno riceve un computer nuovo, senza averlo nemmeno chiesto. Oltre ad invidiare i regali che riceve, la invidio perché divide il suo divertimento con i suoi genitori, che accettano senza indugio. Ogni famiglia è diversa dalle altre, non lamentiamoci troppo; voi che ne pensate?"
Andrea Carloni

Come hai giustamente detto tu stesso "ogni famiglia è diversa dalle altre", ma forse, una volta tanto, conviene generalizzare: "ognuno è diverso da chiunque altro". Non credo infatti che si tratti di un problema specifico dei genitori in genere (la Signora Auletta, ad esempio, in alcuni giochi è addirittura più brava dello stesso Marco, oltre che una vera campionessa a Tetris. Senza contare che sono sempre più diffusi i casi del tipo: "ma figurati, non è vero che ci gioco solo io, giusto una partitina ogni tanto, l'ho comprato per mio figlio..."?), quanto invece un'ingiustificabile riluttanza che è da sempre solita accompagnare le grandi "scoperte". Per gli spagnoli l'America scoperta da Colombo non poteva esistere, non poteva essere lì; ai tempi di Galileo era il sole a girare attorno ad una terra che secoli prima non era nemmeno tonda, ma addirittura piatta (terminando misticamente oltre le Colonne d'Ercole)... Esempi volutamente sproporzionati, ma che comunque denotano un'insicurezza tipicamente umana difronte a tutto quello che non si conosce bene, estraneo al proprio modo di vivere. Credo infatti che sia stato questo il primo ostacolo da rimuovere nei confronti di uno scetticismo (fortunatamente in via di estinzione, ma comunque ancora abbastanza diffuso, e anche fra gli stessi "coetanei", non solo con

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MESSAGGIO AI RIVENDITORI

IN TUTTA QUESTA CONFUSIONE
È IL MOMENTO DI COMPIERE

UNA SCELTA LOGICA PER OTTENERE

DA ADESSO forniture COMPETITIVE

LOGICA
forniture

VIA VILLANI 12
50124 FIRENZE ITALY
TEL. 055-223148 • 223155
FAX 055-221645

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112

ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

	Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
		Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA		750	680	620
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA		550	520	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA		1000	900	750
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA		1300	1260	1100

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI		L. 15.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500		L. 60.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA		L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE		L. 500
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2		L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4		L. 8.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.800	180'' L. 4.300
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI BOOT FORMATTATI AMIGA		L. 1.300

MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/9

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

i genitori) nell'identificare il videogioco come macchina di divertimento personale. Si tratta in ogni caso di un discorso che ritengo destinato a perdere completamente di significato nell'arco di pochi anni ancora, i computer stanno entrando sempre più massicciamente nella vita e soprattutto nel lavoro di tutti noi, e i videogame con loro. Il futuro è con noi.

UN PO' DI COMPRENSIONE...

"Caro Ricki,
scusa se ti scrivo un'altra delle mie lettere (figurati, ndR), ma è veramente indispensabile. Cinque minuti fa ho telefonato alla Vostra redazione per chiedere i cheat-mode di alcuni giochi che ho da poco acquistato (originali!). Mi risponde un redattore, non so chi di voi) e a ogni mia domanda risponde: "no, no, non me li ricordo, dovrei guardare, stiamo finendo il numero e tu hai telefonato nel momento peggiore. Siamo incasinatissimi!". Io dico "pazienza", sto per chiedergli quando posso chiamare senza pericolo di arrecarvi troppo disturbo e quello mi fa: "Ciao, ciao...", e riattacca la cornetta. Ora, come prima impressione, è qualcosa di molto negativo. Anch'io, nel mio piccolo, lavoro come cameriere in una pizzeria il sabato e la domenica sera, anche se sono di fretta perché devo consegnare le ordinazioni di 9 tavoli, quando un cliente, vedendomi passare, mi chiede dei grissini o qualcos'altro, cerco sempre di accontentarlo, risponde gentilmente che sarei passato tra un minuto. Insomma, mi do da fare e allo stesso tempo provo ad accontentare un po' tutti. Lo stesso dovreste fare voi della redazione. Ora io non pretendo certo che quel recensore, sobbarcato di lavoro, perdesse mezz'ora a cercare non so dove i trucchi di quei 4 giochi. Mi aspettavo, però, un po' più di rispetto, in qualità di lettore di TGM. Cosa gli costava dirmi quando avrei potuto richiamare? Tanto ormai sono abituato ai vostri ritardi! E poi, parlando seppur brevemente con quel recensore, mi sembrava i parlare con un incompetente: come sarebbe "c'era il trucco, ma non me lo ricordo?". Avevo chiesto i trucchi di Beast, Xenon II, Blood Money e Menace, non di chissà quale titolo da 45%! Personalmente, io ricordo i cheat di tutti i miei giochi (quasi 50), e non sono uno smanettone incallito: frequento il quarto anno del Liceo Scientifico e nel week-end lavoro. Quindi, se proprio non avete tempo di aiutare il lettore (cliente) che vi telefona, perché non assumete qualche esperto in trucchi e affini a disposizione dei lettori... O realizzate un "help on line", oppure triplicate le pagine dei tips... Buon Natale e Buona Anno..."
Ivan Bersanetti.

Il telefono è stato indubbiamente uno di quegli "elettrodomestici", frutto dello sviluppo scientifico, che maggiormente hanno inciso nella vita sociale di tutti i giorni. Poter mettersi così facilmente in contatto con una persona lontana magari migliaia di chilometri, arrivando, tramite una cornetta, direttamente all'interno nella sua sfera sensoriale, rappresenta ormai un qualche cosa al quale siamo abituati e a cui difficilmente potremmo rinunciare (vero Stefano?). Eppure, se ci pensate bene, il telefono è qualche cosa di subdolamente "parziale", è sufficiente comporre un numero qualsiasi per "penetrare", con un ossessivo squillo ripetitivo, un ambiente a noi potenzialmente "estraneo", del quale non sappiamo nulla, almeno inizialmente, che non sia la tonalità di un generico "pronto...". Credo proprio fosse ormai venuto il momento d'affrontare questo discorso, per quella correttezza nei vostri confronti che ci sembra giusto seguire come linea di principio, ma vediamo di giustificare una simile premessa. Il discorso è molto semplice, tutto quello che voglio dire è che mentre voi digitate un numero su di un tastierino numerico, non potete mai sapere quello che effettivamente sta accadendo dall'altra parte del filo, un'incredibile serie di concomitanti situazioni, magari sfavorevoli, alle quali potreste andare (involontariamente, è ovvio) ad aggiungervi con la vostra telefonata (non che questo si debba SEMPRE verificare, ci mancherebbe, ma è un'eventualità che almeno percentualmente deve essere presa in considerazione); senza voler quindi assolutamente giustificare un atteggiamento che a volte riconosciamo essere decisamente "frettoloso", ci piacerebbe proprio potervi mostrare tutte le cose che stanno accadendo nel fatidico istante di quel pressoché continuo "driin, driin..." (testi da correggere, foto ancora da scattare, un pony che aspetta il materiale, la grafica che non ha ancora ricevuto il fax dei prezzi, tizio da richiamare quanto prima, caio in attesa su un'altra linea, non sono ancora arrivate le schermate inviate per corriere dall'Inghilterra una settimana prima, delle quali si sono praticamente perdute le tracce, sono tre giorni che mangi solo pizza e dormi tre ore per notte...). Di tutte le risposte che in un modo o nell'altro non vi hanno potuto soddisfare noi ci scusiamo, cercheremo di rimediare, ma vi chiediamo solo un po' di comprensione per un lavoro che in prossimità della chiusura del numero acquista un'accelerazione da capogiro alla quale è sempre più difficile tenere testa. Ecco quindi che quando in un pomeriggio, già di per sé infuocato, arrivano trenta telefonate che chiedono come diavolo si fa a superare il quarto livello del primo mondo di Leander, si può anche correre il rischio di perdere i nervi: "Volevo un aiuto su Leander... Aspetta, non dirmi nulla; quarto livello, primo mondo, piattaforma che scompare, comprati l'originale e non parliamone più...". Spero di essere riuscito a spiegare le nostre problematiche, abbiate pietà!
Per quanto riguarda la parte conclusiva della tua lettera, caro Ivan, devo ammettere di esserne rimasto abbastanza deluso, non me l'aspettavo. Ognuno è come sempre libero di pensarla come vuole, ma dare dell'incompetente ad un recensore perché non si ricorda un cheat mi sembra veramente eccessivo: ti vanti di conoscere a memoria di tutti i trucchi dei tuoi quasi 50 giochi, ti sei mai chiesto quanti siano quelli disponibili? Senza contare che le telefonate raccolgono anche le domande dei lettori di ZZAP! e Consolemania con tutti i loro problemi su misteriosi caricamenti difettosi oppure cartucce che non ne vogliono sapere di funzionare sul Megadrive polacco di importazione sghemba... Per avere le vite infinite bisogna digitare XR31TURBONUTTERBASTARD (o qualche cosa di simile), quando conoscerai a memoria tutti i cheat e le soluzioni dei giochi in circolazione a 8/16 bit, computer e console, considerati pure assunto, in qualità di esperto... Prima di allora cerchiamo di fare un po' tutti del nostro meglio, compatibilmente con quanto sappiamo, con quanto si sa, con quanto possiamo sapere e soprattutto con il tempo ingrato che abbiamo in quel momento a nostra disposizione.

IL DOMANDONE DEL MESE

"Cara redazione,
ti faccio le mie congratulazioni per la tua rivista che trovo molto interessante, ti scrivo perché non so come risolvere un problema inerente un gioco, più precisamente ad Indiana Jones III (avventura grafica della Lucasfilm per PC). Il problema consiste nello smarrimento della tabella dei codici che prestai ad un amico e non mi è stata più ritornata, pertanto adesso mi è rimasto solo il gioco e non so più cosa farmene. Sperando in un vostro sollecito aiuto, vi saluto porgendovi i migliori auguri per il Natale che si avvicina. Cordiali saluti".
Giosuè Iacobelli

Dovrai scusarmi per il mio scetticismo, ma dopo tutti questi anni alle prese con codici di protezione e copie piratate ne abbiamo viste veramente di tutti i colori. Cagnolini che decidevano scriteriatamente di fare i loro bisogni sopra la preziosa tabella; micetti innocenti che ci hanno affilato i loro graffianti artigli; improvvisi colpi di vento che hanno risucchiato l'intera confezione nella tromba delle scale, centrando in pieno il sacchetto di un netturbino che passava di lì per caso; taglio netto del dito mignolo che ha irreparabilmente ricoperto di sangue la rotella dei codici rendendola illeggibile... Cosa posso aggiungere, cerca di farteli "ritornare" dal tuo amico, ma già che c'eri potevi avere maggiore fantasia.

SORELLE VIDEOGIOCATRICI

"Sono, sinceramente da non molto tempo, una lettrice , anzi più propriamente una "sfogliatrice" della vostra rivista che mio fratello, possessore di Amiga, amico di possessori di Amiga, confidente di amici di possessori di Amiga, trafficone dico una volta tanto più sinteticamente io, da un po' di tempo lascia in giro per casa.
Effettivamente la rubrica cui dedico la maggiore attenzione è quella della posta , un po' perché è simpatica e allegra, un po' perché mi piacciono molto le vostre risposte spesso taglienti e sarcastiche, un po', e devo confessare che è il motivo principale, perché le restanti pagine sono per me un mistero. Infatti sono la classica persona che non arriva mai al secondo schermo di qualunque gioco, che "muore" sempre nel modo più cretino, perché quando rifà lo stesso percorso dimentica sistematicamente dove sono le trappole, che non distingue un bit da un microcip, che per imparare a trovare la cartella giusta ed entrare in questa al giornale dove lavora, ha impiegato tre o quattro

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

mesi e che ancora oggi spesso e volentieri (poco per la verità) deve spegnere tutto un paio di volte prima di poter cominciare a scrivere (aggiungerei che una bella macchina da scrivere non mi dispiacerebbe affatto, se non sapessi che qualcun altro dovrà poi rifare tutto il lavoro su di una tastiera (questo tanto per capire che non vivo proprio fuori dal mondo come invece si sarebbe potuto pensare)).
Ci sono però alcune cose che del computer so benissimo.
Infatti, misteriosamente, da quando l'"AMIGA" è entrato a far parte della nostra famiglia, il salotto è infestato da dischetti, bustine, fogli, mouse, elenchi di codici, joystick, scatole varie, cavi, mappe, jack e chi più ne ha più ne metta, il televideo è inutilizzabile perché almeno una piccola parte del computer è perennemente accesa (a mo' di lume perpetuo) e inibisce la possibilità di accedere al servizio, la parte di camera di mio fratello è inattraversabile perché non è mai stata rimessa a posto, i suoi amici, che tragicamente aumentano di giorno in giorno, affollano a tutte le ore casa nostra, telefonano continuamente, si parlano l'un l'altro con un gergo pittoresco, ma incomprensibile, e si salutano sguainando lo schermo raggiunto nel tal o nel tal altro gioco.
Le uniche speranze che mi rimangono sono che presto mio fratello si dedichi alla pirateria in grande stile, in modo da rendere il processo copiativo remunerativo e tale da non lasciargli più il tempo di giocare, che la prolungata esposizione al video non lo renda completamente cieco (tanto sordo lo è già, visto che nei pochi momenti liberi accende la radio a tutto volume) e che il continuo passaggio dall'assassinio di mostri, all'abbattimento di aerei, alla costruzione e gestione di città, ai tentativi di salvataggio di orde di Lemmings non inibiscano un minimo, se non un sano, sviluppo mentale del pargolo quindicenne di un metro e ottanta per settanta Kg di peso, liceale, giocatore di baseball, iscritto al Conservatorio e che a cinque anni era pronto per l'esame teorico per la patente.
Scusate lo stile affrettato ma la musichetta metallica ed incalzante che ha fatto da sfondo alla stesura della lettera, mi ha "intrappolato" e non mi ha permesso di rendere lo stile più fluente e sciolto.
Saluti, forse arrivederci, dato che uno di voi potrei incontrarlo a Milano in facoltà...".
Flaminia

TOP GAMES

Ad un mese di distanza dal suo trionfale ingresso Lotus II continua a dominare incontrastato la classifica con una maggioranza schiacciante, incredibile il caso di F1 Grand Prix, che ha già raccolto un sacco di preferenze, anche se non ancora disponibile! Per il resto tiene ancora bene Kick Off 2, mentre fa il suo ritorno anche Player Manager...

1 LOTUS TURBO CHALLENGE II (1-2)
2 KICK OFF 2 (3-5)
3 LOTUS TURBO CHALLENGE (2-5)
4 INDY 500 (5-5)
5 LEMMINGS (10-5)
6 MEGALOMANIA (N-1)
7 RODLAND (4-3)
8 FIRST SAMURAI (N-1)
9 MONKEY ISLAND (9-5)
10 CRUISE FOR A CORPSE (8-2)
11 FINAL FIGHT (6-2)
12 ROBOCOD (N-1)
13 CHUCK ROCK (14-5)
14 PLAYER MANAGER (N-1)
15 MAGIC POCKETS (15-2)

INDY COMPETITION

Incredibile, veramente incredibile. Ribadisco ancora una volta che non avrei mai potuto prevedere una simile partecipazione ad una competizione che sta appassionando mezza Italia. Anche questo mese sono arrivate un sacco di fotografie a testimonianza d'altrettante prestazioni da primato. E così abbiamo un nuovo primatista, autore di una pole position che non credo sarà affatto facile riuscire ad eguagliare o battere. Ecco una breve intervista con il novello recordman: "Quando ho fatto il mio record ero sicuro di aver fatto una prestazione eccellente, e così quando ho visto che i migliori tempi rimanevano sui 39-38 secondi mi sono deciso a ripetere la mia prestazione da primato e fotografaria. Quello che voglio dirvi è che con un po' di impegno (in pista, ma anche nel mettere a punto la vettura ai box) si può facilmente scendere sotto i 38" ... Vorrei comunque dirvi che la vera soddisfazione non è tanto battere record su record, ma vincere la 500 Miglia, cioè la gara da 200 giri (cosa che naturalmente ho fatto)". Complimenti ancora, nel frattempo ecco la lista degli ultimi tempi fatti segnalare in quest'ultima sessione di prove, la griglia aggiornata sul prossimo numero.
Matteo Grimaldi 37.08 a 242.71 Mph.
Filippo Puccetti e Maurizio Raffi 37.56 a 239.61 Mph.
Daniele Baione 37.64 a 239.23 Mph.
Adrea Gualdi 37.76 a 238.34 Mph.
Enrico Scapparone 37.94 a 237.21 Mph.
Alessandro Crespi 38.04 a 236.59 Mph.
Giuseppe Bellino 38.20 a 235.60 Mph.
Salvatore e Massimiliano di Pisa 38.41 a 234.311 Mph.

VOTATE LA COPERTINA PIU' BELLA

Continuano ad arrivare un sacco di preferenza per la copertina di Robocop 2 (Dicembre 90), molto gettonata anche quella di Robocod (Novembre 91). Più distaccate troviamo quelle di Cruise For a Corpse (Settembre 91), Ninja III (Marzo 91) e Monkey Island (Maggio 91). A noi è piaciuta molto anche quella di Gennalo con Monkey II e quella di Harlequin del TGM Action, voi cosa ne pensate?

SYNTHETICAMENTE

Abbondano, come sempre, le domande relative all'uscita dei nuovi titoli, le ho raccolte tutte quante in modo da poter svolgere un lavoro ricapitolativo che mi auguro utile per tutti.
Cominciamo da F1 Grand Prix che è sicuramente il programma più atteso del momento; il gioco sarebbe dovuto essere pronto per Natale, ma ha evidentemente subito dei ritardi per il momento ingiustificati e soprattutto non ancora quantificati (mi dispiace). Proseguiamo con Wing Commander e Player Manager II (complimenti a Ivo Treveri per la sua tattica, molto efficace), del primo se ne sono perse le tracce dopo la preview di qualche messe addietro, ma dovrebbe essere comunque presto disponibile (vi confesso un segreto: quando diciamo così significa che effettivamente non ne sappiamo molto... NdMax), il secondo è invece da considerarsi sicuro di futura uscita (come Kick Off III, per il quale Matteo Facchini vorrebbe spedire il nostro caro caporedattore nell'ufficio di Dino Dino, facendolo nascondere nel bidone dell'immondizia o infiltrandolo come uomo delle pulizie, tutto per avere qualche informazione al riguardo. Mi sembra una buona idea, ma dubito che come "puliziotto" possa avere successo, è troppo contrario alla sua natura...), ma di date ancora non si parla; le domande erano di Gianz del quale vi riporto anche una massima dall'indubbio valore: fidati del lupo, fidati del tasso, ma non fidarti delle donne dal culo basso! Matteo Grimaldi (campione di Indy) è invece preoccupato per Epic, ti devo tranquillizzare, il gioco uscirà presto (sembra in Febbraio), abbiamo visto uno slideshow (dal quale abbiamo tratto le foto della preview sullo scorso numero) e ci sembra veramente fantastico. Proseguiamo con Giancarlo Tomaselli che è invece interessato a Snowball Bros e European Championship 92, il primo fa parte delle nuove uscite primaverili Ocean, il secondo dovrebbe essere pronto per gli Europei (non me ne frega nulla che non sia sportivamente apprezzabile, se l'ex Urss non vi parteciperà sarei molto contento che l'Italia potesse prenderne il posto!). Il simpatico Nicola vuole invece avere nuove informazioni relative a Sonic su Amiga, le notizie al riguardo sono poco rassicuranti, sembra infatti che la Sega, presceltoio come mascotte ufficiale, voglia farne un simbolo distintivo dei suoi prodotti, vietandone le conversioni per computer, il progetto è quindi, almeno per il momento, bloccato; per quanto riguarda invece Streets of Rage non credo che ci siano imminenti propositi di conversione.
Chiudiamo con una saluto a Riccardo Lorenzoni e Massimiliano Mineo, un ringraziamento a Patrick Karlsen per gli auguri di Natale (che valgono anche a tutti gli altri, naturalmente). In attesa delle soluzioni dei vari quiz musicali (con relativi intenditori) eccone un altro: "... Cause nothin' lasts forever, and we both know hearts can change...".

CONCLUDENDO

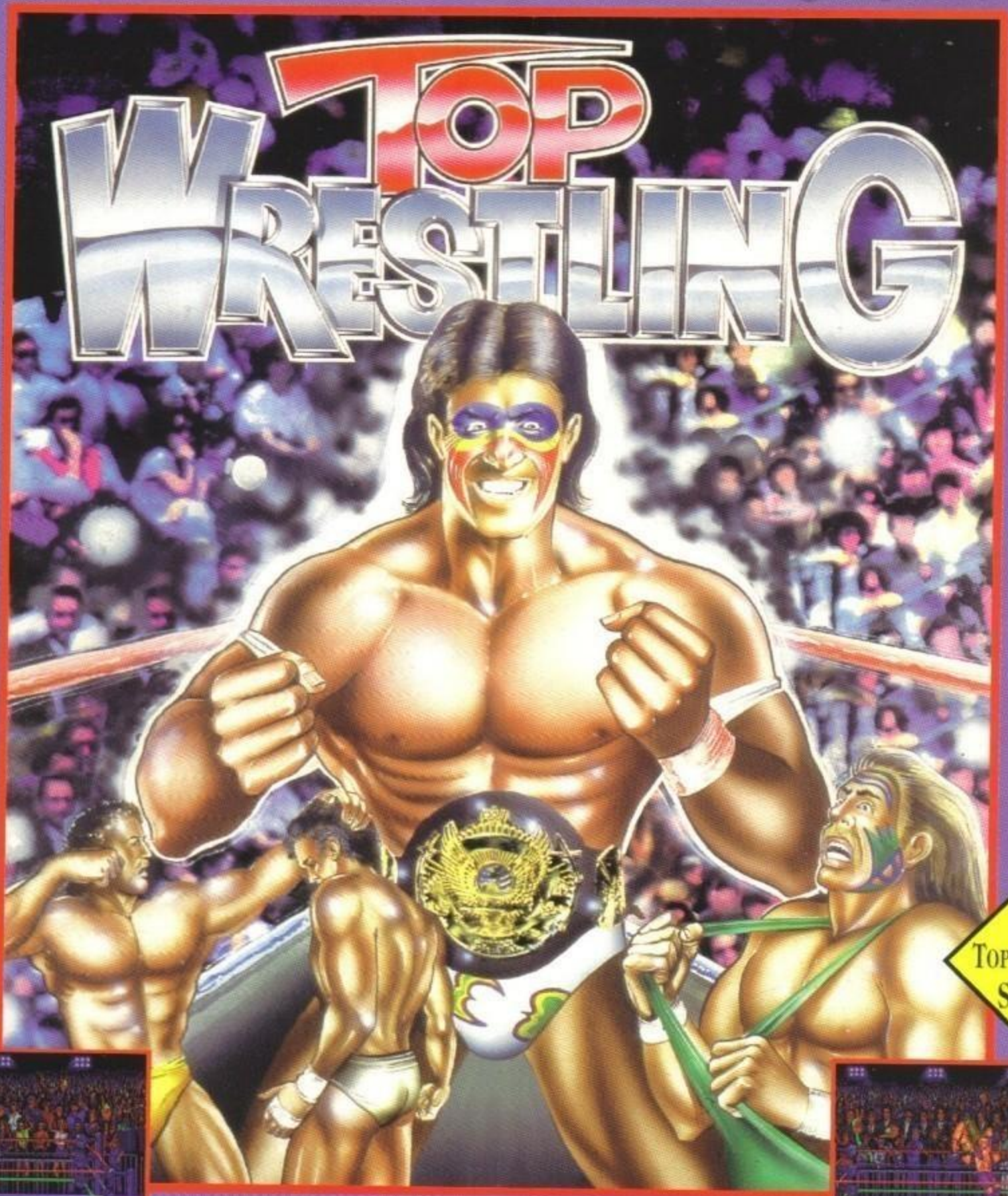
E' stato con estremo rammarico che ho dovuto restringere il nostro appuntamento mensile in sole tre pagine, consoliamoci col fatto che, sempre toccando ferro, questa volta dovrebbero essere ben leggibili. Mi ha fatto ghignare la lettera di Stefano Mantegazza riferita al numero di Dicembre: "... più proseguivo nella lettura, più problemi avevo, nel senso che non capivo una parola! Alla fine della Posta sembravo Schillaci ai mondiali, con gli occhi fuori dalle orbite...".

RICKI

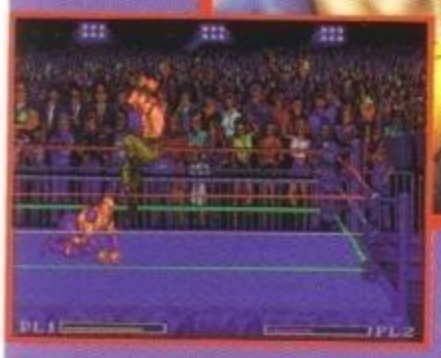
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHI OSERÀ SFIDARE I VERI GIGANTI?



TOP SPORTS SERIES



PARTECIPA AL TORNEO PIU' TOSTO DELL'ANNO: "**TOP WRESTLER OF THE YEAR**"!

TOP WRESTLING: SPETTACOLO E DIVERTIMENTO AL 100%! POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE FRA 16 WRESTLERS • 84 FRAMES DI ANIMAZIONE PER CIASCUN PERSONAGGIO • TUTTE LE MOSSE PIU' SPETTACOLARI • 128 COMBINAZIONI DIVERSE DI INTERAZIONE FRA 2 WRESTLERS • 64 COLORI SU SCHERMO • MATCH SINGOLO O TORNEO • POSSIBILITÀ DI REGISTRARE SU DISCO L'ANDAMENTO DEL GIOCO • SPETTACOLARE SEQUENZA INTRODUTTIVA • COMMENTO SONORO CON SUONI CAMPIONATI DAL VIVO E MUSICA HEAVY METAL

IMPOSSIBILE PRETENDERE DI PIU' DA UN AMIGA.

SCHERMATE DALLA VERSIONE AMIGA

Distribuito in Esclusiva da

SOFTEL

via A. Salinas, 51/B - 00178 - Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

GENIAS

DISPONIBILE PER AMIGA

VERSIONI C64 E PC
PRESTO DISPONIBILI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"You don't ask for power...
...You take it!"

Screen shots from Amiga version.

TM and © 1991 Paramount Pictures.
All rights reserved.
The GODFATHER is a registered trademark of Paramount Pictures.
U.S. Gold Authorised User.

A Paramount Communications Company

The Godfather™

THE ACTION GAME

"You don't ask for power...
...You take it!"

Il Padrino

U.S. GOLD

U.S. GOLD

U.S. GOLD LTD., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: +44 21 625 3366

Disponibile per
Amiga e PC (VGA)

Gli screen shots hanno come unico scopo quello di illustrare il gioco e non la grafica, la quale varia sensibilmente sui vari formati.

"Non chiedi il potere...
...lo prendi!"

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

VA PER L' ITALIA DA: LEADER DISTRIBUZIONE Srl VIA G. MA

http://www.oldgamesitalia.net/